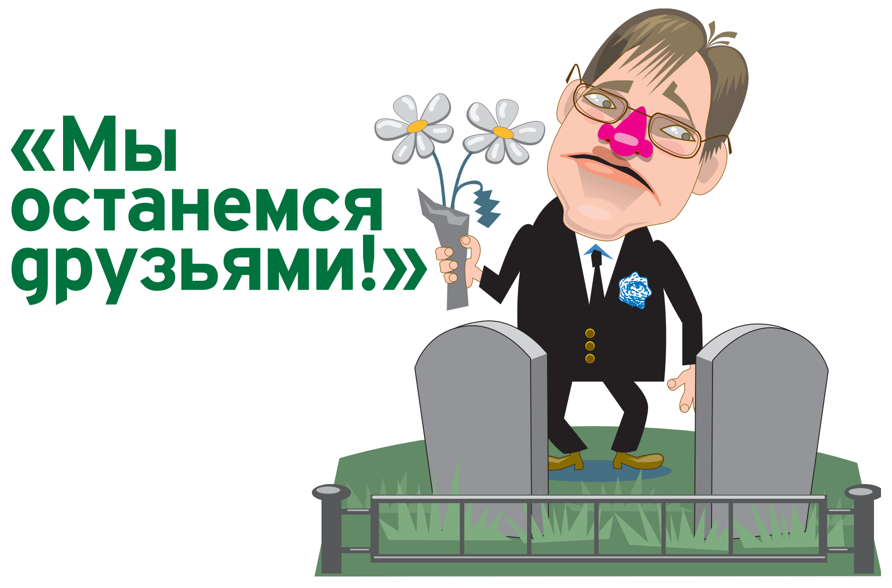


УБОЙНАЯ ТАКТИКА: FROZEN THRONE и VICE CITY
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ МАТЕРИАЛ
WORLD OF WARCRAFT
Все остальные онлайновые RPG – отстой. Почему? Читайте наше 10 стр. preview.
НОВАЯ ИГРОВАЯ РАСА: THE UNDEAD!
ОБЗОРЫ И ОЦЕНКИ
Star Wars Galaxies
Демиурги II
Tron 2.0
PREVIEW
МИР В ОГНЕ
Call of Duty, Medal of Honor: Pacific Assault, Civilization III: Conquests и Joint Operations – Battlefield-киллер от NovaLogic!
ВНУТРИ: ECTS 2003 LONDON 27-29/08/2003
TECH
ТЕСТ: Семь мониторов для игроманов.
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: Gigabyte GA-7VT600 1394.
Джойстик Saitek Cyborg Evo. ASUS V9950 Ultra.
«Крякнутый Кейс». Новости.
№10(17), ОКТЯБРЬ 2003
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 10>

«Мы останемся друзьями!»



Американская редакция лишилась двух лучших сотрудников.

Весь прошедший месяц исполнять обязанности главного редактора русской версии *CGW* было крайне тяжело и даже мучительно. То есть, конечно, эта работа всегда тяжела – особенно для такого ленивого человека, как я, – но сентябрь побил все рекорды. Почему? Да потому что американская редакция в одночасье лишилась двух своих лучших сотрудников – обозревателя Дай Люо и ставшего уже легендой игрового мира Тьерри Нгуена aka Scooter. (В этом месте моего повествования должна заиграть печальная, надрывающая душу скрипичная музыка...)

Как выяснилось, Дай Люо скоропалительно покинул офис *CGW*, расположенный в даунтауне Сан-Франциско, чтобы поступить в высшую школу – сие может означать лишь одно: за год, проведенный в стенах редакции, он не научился абсолютно ничему. Целых 12 месяцев американские коллеги (да и мы тоже – по электронной почте) пытались сделать из этого честолюбивого выскочки и карьериста лодыря и бездельника (т.е. настоящего геймера), а он вместо этого плюнул нам всем в лицо и заявил, что «жаждет новых знаний». Молодец, парень! Если ты предпочитаешь в поте лица учиться и делать карьеру вместо того, чтобы целыми днями сидеть и играть в игры, – это твоя личная проблема. В нашем игровом журнале нет места подобным меркантильным амбициям! Как теперь всем стало ясно, ты в любом случае не прижился бы у нас. Гуд бай.

А затем ушел Тьерри Нгуен aka Scooter. Как сообщил нам американский главред Джефф Грин, даже Роберт Коффей ненадолго прервал свое обычное занятие – излияние ненависти ко всем окружающим – и пообещал в следующем номере посвятить уходу Тьерри свою колонку «Выжженная земля». Там он красноречиво выразит всю ту боль и горечь, что мы испытываем в этой связи. Он скажет намного лучше, чем я, и, наверное, мне сейчас стоило бы промолчать, но я не могу. Старина Scooter! Твой уход привел нас всех, особенно Льва Емельянова, в состояние прострации и неуверенности в завтрашнем дне. Кто такой Бэтмен без Робина? Бивис без Баттхеда? Тупой без того, кто Еще Тупее? Честно говоря, мы вообще не представляем себе, во что превратятся и американская, и русская версии *CGW* без Тьерри Нгуена... За те семь(!) лет, что он проработал в редакции, именно его талант, трудолюбие и эрудиция сделали журнал таким, каким он был в последнее время. Как Джефф Грин сможет работать без своего верного помощника – понятия не имею... Убитый горем американский редактор написал нам буквально следующее: «Боюсь, теперь я останусь совсем один, ибо, скорее всего, никто не сможет (или не захочет) влезть в штаны Тьерри Нгуена, тем более что за семь лет тот их ни разу не стирал...»

А самое обидное для нас – компьютерщиков – заключается в том, что Scooter не просто уволился из *CGW*, а перешел в другое подразделение издательства Ziff Davis Media – в журнал *Official U.S. PlayStation Magazine*. Но все равно мы желаем этому гнусному изменнику и предателю всяческих успехов – типа, никаких обид и затаенной жажды мести. Тем более что, уходя в стан врага, он лицемерно заявил: «Мы навсегда останемся друзьями». Откровенно говоря, слабое утешение...

Да, без Дай Люо и Тьерри Нгуена *CGW* уже никогда не будет таким, каким был раньше...

Сергей Лянге
Главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин** Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM) Ведущий редактор **Дана Джонгевард** (Gamer's Edge) Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH) Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy) Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports) Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features) Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

10(17), октябрь 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

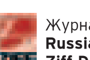
УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев



ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

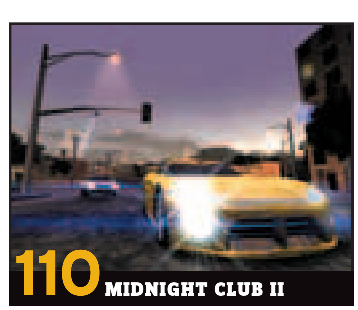


ОКТЯБРЬ 2003, №10(17)

«Мы бы и сейчас еще сидели в офисе Blizzard и самозабвенно рубились в *World of Warcraft*».

Joint Operations **воссоздает на экране монитора современный бой во всем его разнообразии.**









Preview

Review






Акелла
Monster Truck Fury™
МОНСТРЫ
БЕЗДОРОЖЬЯ
pc cdrom
Рев турбированных движков, огромные колеса полного привода, все специально для самых настоящих гонок в духе «Догони, Растопчи, Стань Победителем!». Перед вами новая монстроидальная игра на самых настоящих **БИГ-КАРАХ** и для крутых водил, в груди которых не сердце, а мощный двигатель, а в крови течет самое настоящее НИТРО!
Множество разнообразных **БИГ-КАРОВ!**
Несколько режимов игры, включая ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ!
Обилие локаций: днем и ночью по Аризоне, Гранд Каньону и т.д.
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
Акелла

Территория новостей

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. СЕРГЕЙ ЖУКОВ

Много – не мало

Неугомонная *Sony Online Entertainment* продолжает пополнять и без того не бедный список своих MMORPG. Недавно компания заключила соглашения со студиями SolWorks и Lodestone Games на разработку гипотетических онлайн-проектов. Помимо этого в планах Sony создание собственного игрового сервиса с незатейливым названием SOEGames.net, фактически повторяющего небезызвестные Zone.com и Battle.net. Более подробной информацией о грядущих новинках компания пока делиться отказывается.

Odyssey Online

Волнующее многих развитие очередного проекта из серии *Ultima* потихоньку получает огласку. На пресс-форуме сотрудники *Origin Systems* поведали участникам ряд весьма занимательных фактов относительно *Ultima X: Odyssey*. Так, старушке *UO* не стоит бояться конкуренции, ибо по геймплею *UX*, скорее, будет близкой родственницей последней однопользовательской части прославленной серии. В связи с этим отпадает и ставшее нормой использование макросов и сложенных



вчетверо бумажек на клавиатуре – *UX* будет содержать в себе куда больше чистого экшена. Наконец, основным достоинством (недостатком?) *UX* станет максимальная приближенность к однопользовательской игре несмотря на обязывающий ярлычок MMORPG. В качестве другой «изюминки» проекта выносится и генерация персональных квестов, получившая некоторое время назад солидную популярность среди разработчиков онлайнового добра. Предполагается также избавиться от порядком надоевшего пошагового режима боев и свести все к честному real time. Как и в большинстве онлайновых игр, любителям PvP в *UX* будет делать практически нечего. С другой стороны, разработчики клятвенно обещают разбавить мирное ролевое существование разнообразными вкусностями вроде памятных по предыдущим играм серии «добродетелей» (Virtues) и саморазвивающихся магических предметов, растущих и набирающих уровни не хуже хозяина. На десерт гостям были показаны неприлично детальные пейзажи с богатыми на полигоны моделями, реализованными на основе *Unreal Engine*. Все это нам обещают предоставить уже к грядущему Рождеству.

Пришпоривая страуса

Опыт отечественных разработок регулярно доказывает, что лучше всего у наших умельцев получаются фольклорные или леворезьбовые игры без претензий. Стоит немного зарваться – и на стол попадает недопеченная и малосъедобная продукция вроде недавнего *Kreed*.

Отечественные девелоперы из *Geleos* решили увеличить количество избавленных от амбиций проектов, занявшись разработкой гонок на.... страусах. Микроскопический сюжет рассказывает нам об очередном свихнувшемся профессоре, в планах которого – разведение страусов-убийц и покорение мира с их помощью. На протяжении четырех уровней по три эпизода в каждом мы будем собирать яйца для гениального ученого в одиночку или вместе с соседями. И все это в модном cell shading, и уже в этом году.

Глубокое синее море...

Не чужды оригинальности и наши западные коллеги. Так, *Pineapple Interactive* предлагает нам сыграть за... акулу в их новом проекте *Bloody Waters: Terror From The Deep*. В качестве основного развлечения на повестке дня – опрокидывание лодок и пожирание зазевавшихся рыбаков. Впрочем, было бы слишком банально ограничивать процесс столь скучными действиями. Наше зубастое Альтер-эго умеет даже сбивать вертолеты (!), швыряя части тела в небо (осталось узнать только, какие именно). Сценарий более традиционен и на протяжении шестидесяти миссий рассказывает историю о каком-то культе Акулы, исследовательской лаборатории на заброшенном острове и прочем. Когда выйдет сие чудо, неизвестно, ибо на сегодняшний день отсутствует даже издатель, а сама игра находится в весьма сыром состоянии.

Странная война

Среди игр на тему Второй мировой продолжается борьба за место под солнцем. Польская студия *Mirage Interactive* по непонятным причинам сдала свои дела по *World Wide War 1943* своим коллегам из *Techland*. Многообещающий action/RPG тут же обзавелся маразматическим названием *Weird War: The Unknown Episode of World War II*. Согласно самонадеянным заявлениям разработчиков, нас ждет нечто близкое к *Planescape: Torment* и *Baldur's Gate* с поправкой на современность. Сюжетная линия начинается с атаки подводной лодки, на которой плыл главгерой, немецкой субмариной. Попав в плен, наш аватар впоследствии окажется на секретной миссии по добыче артефактов в Африке. Юмор в стиле *Гаррисона «Инди» Форда* прилагается. С ним в связке идут и нелинейный сюжет, четыре десятка врагов, полсотни разнообразных видов оружия, сто пятьдесят локаций, семьдесят пять квестов, три класса персонажей и еще целая тележка с фруктами. Когда выйдет сей проект, пока неизвестно, но, если честно, попытка поляков поставить свой очередной ширпотреб в один ряд с *Planescape: Torment* и *Baldur's Gate* смотрится, мягко говоря, кощунственно. Нехорошо, господа, нехорошо...



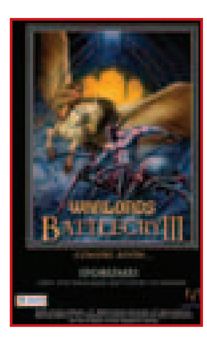
Игры – удел взрослых

Похоже, что сложившемуся мнению насчет среднего возраста играющего человека придется сильно измениться. Согласно исследованиям *Entertainment Software Association*, возраст современных игроков колеблется где-то в районе 29 лет, что противоречит общему мнению о распространенности данного увлечения лишь в прыщавом возрасте. Возраст от 6 до 17 лет занимает всего лишь 21% от общего числа. Что же до прекрасного пола, то женщины от 18 лет и старше составляют 26% и предпочитают в основном военные стратегии, шутеры и прочий «мужской» хлам, отодвигая в сторону младенческие забавы на тему Барби. Люди, перевалившие за полвека, «съедают» 17% пирога, а наибольшее число игроков насчитывают, понятное дело, мужчины – 38%. Все вышеперечисленные показатели оказались выше аналогичных данных, полученных год-два назад. Прогресс налицо.

PC – тоже платформа

Konami продолжает активно заниматься портированием своих шедевров на PC. Уже очень скоро в продаже появится *Silent Hill 3* (*см. превью игры в репортаже о выставке ECTS*), а в ноябре мы получим *Pro Evolution Soccer* за тем же номером. В первом случае обладателей ПК ждет поддержка высоких разрешений, более качественные текстуры и возможность записи в любом месте. Во втором пока что обещано лишь доподлинное сохранение всех достоинств игры, без каких-либо потерь во время переноса. И на это вполне можно рассчитывать, поскольку портированием занимаются сами авторы из *KCET*.

Боевой Крик 3



Наряду с неумирающим *Might & Magic* свою жизнь продолжает еще один старейший стратегический лейбл – *Warlords*. Недавно студия Infinite Interactive анонсировала третью часть *Warlords Battlecry*. Как уже стало приня-

тым, пресс-релиз обещает вывести RTS на новый, невиданный уровень. В чем заключается фокус, пока неизвестно. Доступная же информация ни о какой исключительности не говорит. Новые юниты, расы, классы персонажей, охапка свеженаколдованных заклинаний и хитрая система генерации героя – в общем, мелочи. Проверить правдивость обещаний разработчиков мы сможем еще не скоро – во втором квартале 2004 года.

Повторенье – мать ученья

Опыт интерактивной адвенчуры *Majestic* навел некую компанию *Lexis Numerique* на мысль о повторении эксперимента в своем новом проекте *In Memoriam*. На сей раз нашей задачей будет поиск двух исчезнувших журналистов. Слоняясь по Европе и «прочесывая» глобальную сеть, мы будем общаться по электронной почте с реальными людьми, роль которых, по всей видимости, будут играть сотрудники разработчика/издателя. Этой осенью мы узнаем, получится ли у *Lexis Numerique* переплюнуть своих вдохновителей из *EA*.

Далекий и еще дальше

Когда работы над продолжением игры стартуют ПОСЛЕ сбора информации о продажах оригинала и при наличии успеха у публики, это нормально. Но порой уверенность разработчиков настолько велика, что работа над сиквелом начинается едва ли не до выхода первой части. Так, многообещающий шутер *FarCry* получит продолжение в ближайшее же время, поскольку работы над второй частью начнутся сразу же после ухода игры на «золото», то есть уже в ноябре. В связи с этим работа над портированием проекта на другие платформы будет передана сторонним студиям.

Алиса + Акелла = ...

Еще одна забава, ориентированная исключительно на российский рынок, будет выпущена компанией *«Акелла»* уже в этом году. Недавно акелловцы подписали договор с Киром Булычевым о правах на разработку игры по мотивам *«Путешествия Алисы»*. Сегодняшние дети вряд ли знакомы с хитовым мультфильмом начала восьмидесятых, снятым на основе этой повести (речь, конечно же, о *«Тайне третьей планеты»*), но это вовсе не означает, что стоит оставлять «цветы жизни» в неведении.

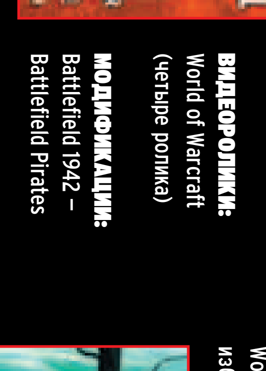
Помимо встречи с собственно Алисой, ее папой, Зеленым, Громозекой и прочими знакомыми многим с детства героями, нас ждет Москва будущего, вездесущие космические пираты, четырнадцать уровней, полтора десятка роликов и оригинальный геймплей. В будущем квесте профессор Селезнев по сложившейся традиции отправится в очередную экспедицию за хитрыми животными. В качестве проблемогенератора его сопровождает родная дочь. Одним словом, ностальгические воспоминания и соответствие оригиналу обеспечены.

Последний чемпионат

Несколько удручающей новостью можно назвать фактический конец серии *Championship Manager*. Пресс-релиз сообщает о том, что грядущая игра *CM: Season 03/04* станет последней в своей линейке. В будущем нам пока гарантируют только адд-он сезона 2004-2005 годов. Все остальное – весьма туманно. *Sports Interactive* обещает сообщить о своих планах на футбольную тематику в ближайшем будущем.







CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Call of Duty
Очередной FPS про Вторую Мировую. Выполнен на очень высоком уровне, что неудивительно – разработкой занимались создатели Medal of Honor.

Операция Silent Storm
Демо-версия одного из лучших российских проектов этого года. Содержит секретную миссию!

Страусиные бега
Эксклюзивная демо-версия необычной аркады про страусов.

ВИДЕОРОЛИКИ:
World of Warcraft (четыре ролика)

МОДИФИКАЦИИ:
Battlefield 1942 – Battlefield Pirates
Battlefield 1942 – Instagib

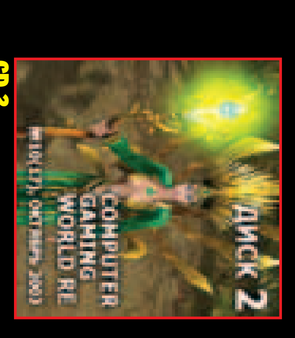
ПАТЧИ:
Battlefield 1942

БОНУСЫ:
World of Warcraft – обои для рабочего стола
World of Warcraft – карта мира WoW

ГАЛЕРЕЯ:
World of Warcraft

SOFT:
QuickTime

МУЗЫКА:
World of Warcraft – избранные композиции



CD 2

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Демиурги 2
Продолжение одной из самых неоднозначных российских разработок. Подробности – в этом номере Computer Gaming World RE.

Homeworld 2
Вторая часть космической саги – полностью трехмерной стратегии в реальном времени.

Warlords IV: Heroes of Etheria
Давно ожидаемое продолжение популярной походовой стратегии середины девяностых.

ВИДЕОРОЛИКИ:
Демиурги 2
Страусиные бега

МОДИФИКАЦИИ:
Dungeon Siege – Легенды Аллодов
Half-Life – Outlaws

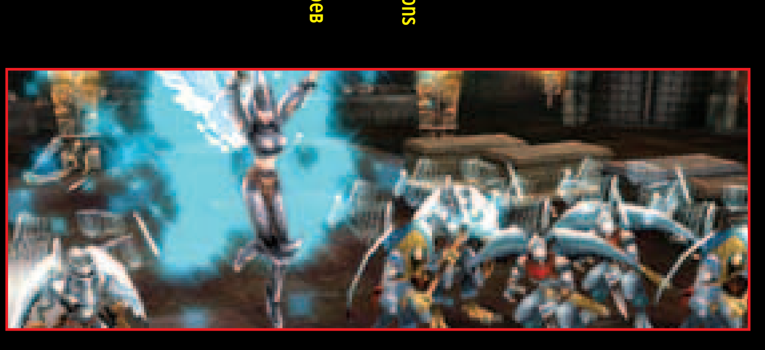
ПАТЧИ:
America's Army: Operations

БОНУСЫ:
Демиурги 2 – набор обоев для рабочего стола.

ГАЛЕРЕЯ:
Демиурги 2

SOFT:
BS Player
DivX Pro 5.0.5.

МУЗЫКА:
Демиурги 2 – избранные треки



Vivendi for sale

Сообщения из разряда интриг внутри игровой индустрии стали нормой для каждого выпуска новостей (мы все, конечно же, помним затянувшуюся историю с *3DO*). Сегодняшним героем стала *Vivendi Universal,* нашедшая, наконец, покупателя для своего игрового подразделения. Им стала корпорация *NBC*, приобретшая все активы за исключением *UMG* и *Studio Canal*.

Подобные фокусы весьма отрицательно сказываются на патриотизме сотрудников подразделения. Так, глава *Blizzard Entertainment*, Майк Морхэйм (Mike Morhaime), заявил: «Мы до сих пор не в курсе, выставляют ли нас еще на продажу или уже нет. Раньше мы сами управляли своей судьбой, а теперь просто ждем». Если так пойдет дальше, то, возможно, администрации *VU* придется либо расстаться с 25% прибыли, которую приносят корпорации продукты *Blizzard*, либо же все-таки внести некоторую определенность. Планировавшаяся так долго продажа оказалась не столь радужной, как на то рассчитывала *Vivendi Universal*. Например, стоимость сделки упала с желанных 2 миллиардов до «скромных» 800 миллионов зеленокожих президентов (за эти деньги покупатель, помимо *Blizzard Entertainment*, получит и *Fox Interactive*, *Sierra Entertainment*, *Knowledge Adventure* и *Universal Interactive*). Чем закончатся подобные реформы, покажет ближайшее будущее.

На GTA3 опять подали в суд

Другой хит новостных лент последнего года – противостояние разработчиков игр и борцов за нравственность – не оставил нас без внимания и на этот раз. 25 июня два брата, живущих в Ньюпорте, штат Теннесси, вышли на дорогу и открыли стрельбу из ружья по машинам. Без жертв не обошлось – девятнадцатилетняя девушка получила ранения, а сорокапятилетний мужчина был убит на месте. Разумеется, всю вину за случившееся полоумные подростки свалили на несчастную *Grand Theft Auto 3*, которой и без них досталось сполна. В итоге родственники убитого подали в суд на издателя, наняв красноречивого адвоката, долго объяснявшего судьям что-то про фонд помощи пострадавшим и тлетворное влияние игр на неокрепшие детские умы.

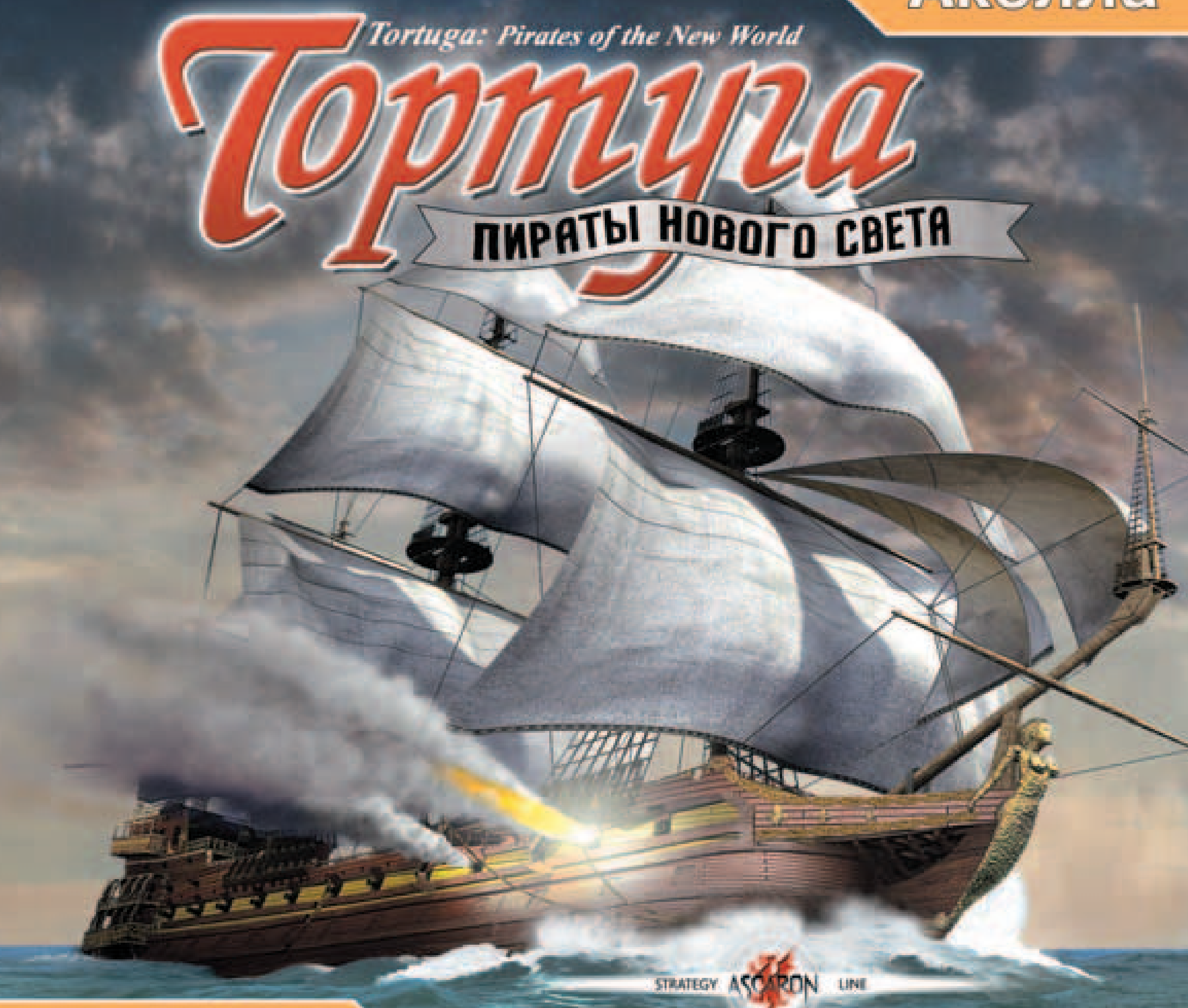
В защиту выступила *Ассоциация Развлекательного Программного Обеспечения* (*ESA*), парировав тем, что в восьмидесяти процентов случаев игры покупают взрослые либо дети в сопровождении оных. Плюс, согласно требованиям, каждая коробка с подобной игрой (и *GTA3* не является исключением) несет на себе рейтинг «Mature», в основном рассчитанный на сознательность покупателей. Одним словом, как уже неоднократно говорилось, обращать внимание и предъявлять претензии стоит родителям недоразвитых детей, а не разработчикам или издателям, чья вина в данном случае косвенная. В целом эта история смахивает на «утку». Наконец, сами преступники могли выдумать причину собственным действиям по ходу дела, свалив таким образом часть вины с себя самих.

Как ты лодку назовешь...

Так же как и «обычным» компаниям, игровым издателям хочется перемен и роста, пусть даже и ограничивающихся созданием логотипов и сменой названий.



Так, вслед за *Eidos* и *Atari*, сменившими свои фирменные знаки и названия, потянулась и корпорация *Ubi Soft*.



pc cdrom

Кем вы хотите стать? Пиратом или корсаром на службе Его Величества? И там и там арифметика проста: разграбьте побольше судов и городов, заключите выгодные сделки и станьте невероятно богаты! Мир этой экономической RTS - мир расчетливых торговцев, дерзких пиратов и увлекательных морских путешествий. Главное, не превратиться из охотника в добычу.

- Ваша судьба - в ваших руках! Выбор миссий и их целей зависит только от вас...
- 5 уровней сложности, которые определяются выбором нации и временным периодом.
- Обширный, великолепно детализированный мир игры, включающий 60 городов.
- 12 различных типов судов: от Сторожевых до Военных.

Акелла™

Совсем недавно монструозный паблишер сменил свой цветастый логотип на избитый кружок с вихрем внутри и убрал пробел между словами в названии компании. Сопровождающий это безобразие пресс-релиз рассыпается эпитетами, призванными подчеркнуть значимость происходящего.

Бешеные римляне

Автор неплохой в прошлом стратегии *Tzar* – болгарская студия *Haemimont Games* – анонсировала RTS *Celtic Kings: The Punic Wars*. Время действия соответствующее – 2-3 век до н.э. В качестве объекта выбраны войны между Римом и Карфагеном. Один из режимов игры расскажет нам о переходе Ганнибала через Альпы (многие помнят по школьной программе лишь аналогичный подвиг Суворова) и триумфе Римской республики, закончившемся полным унич-



тожением карфагенян. Второй будет представлять собой привычную стратегию со ставшими уже традиционными прокачкой героев и профессиональным ростом войск. Дальше все просто: две новых расы, полный набор юнитов и новые типы поведения подопечных: сквозные ранения, восстановление здоровья и... бешенство. Неизвестной пока остается лишь дата выхода.

Тройной Half Life

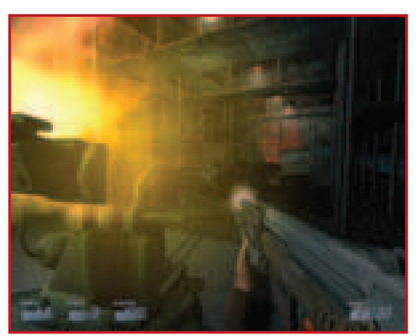
Продолжаются проблемы с выходом *Half Life 2*. О дальнейшей судьбе Гордона Фримена мы не узнаем вплоть до ноября. К тому моменту *Valve* подготовит три версии игры. Первая будет содержать лишь однопользовательскую часть, вторая, помимо сингла, подарит фанатам возможность мультиплеера и подключения модов, а третья и вовсе будет зваться *Collector's Edition*, что само по себе обязывает к наличию пластикового пупса в коробке. Для владельцев скоростного доступа будет доступна скачка игры через Интернет по системе *Steam* (разумеется, не бесплатно). О каких-то кардинальных отличиях вышеперечисленных версий пока не говорится. Будем надеяться, что их не будет, и переплачивать втридорога за пластмассовую куклу ради полноценного геймплея нам не придется.

No CD, make DVD!

Необходимость перехода игр на более вместительные носители зреет с каждым годом. Продолжение многопользовательского шутера *Unreal Tournament 2004* оказалось гораздо толще своего предшественника и с трудом поместилось на пять обычных *CD*. Пока еще не известно, будет ли выпущено *DVD*-издание. Несмотря на то, что еще не все обзавелись *DVD* приводами, положительное решение вопроса было бы весьма кстати. В конце концов, когда-то аналогичный переход был осуществлен и с фактически покойных ныне дискет.

Лощина. Просто лощина

Большая любовь разработчиков «радовать» нас мешанинами из элементов различных хитовых игр известна давно. Очередной микс из *Doom 3, Battlefield 1942, Halo* и *Splinter Cell* готовят авторы шутера *Hollow* (не та, которая *Sleepy*). Действие потенциального хита *ZootFly* происходит в параллельном мире, в шестидесятые годы. Обитатели альтернативной вселенной даже не слышали о Второй мировой – ее просто не было. В связи с этим обещано знакомство с новомод-



ным прибором *ChronoFreeze*, чье название говорит само за себя. В качестве завязки сюжета преподносится история журналиста, обвиненного в убийстве собственной невесты, и последующее разрешение проблемы путем нехитрых вливаний свинца в головы несогласным. Поразвлечься с четвертым измерением мы сможем не раньше чем через год.

Новые Последователи

На радость фанатам, *Strategy First* продолжает анонсировать адд-оны к *Disciples II*. Окрыленная неплохими продажами двух предыдущих дополнений, компания собирается выпустить очередной тематический набор миссий под общим названием *The Rise of Elves*. Несложно догадаться, что в основу кампании ляжет история расы эльфов. К ним в довесок мы получим более тридцати новых юнитов, два десятка заклинаний, новые типы ландшафта, артефакты и еще целый ряд вкусностей. Молодец, *Strategy First*, так держать!

Восток – авангард человечества



Неуклонно растет число поклонников сверхпопулярной игры *Worms* от *Team 17*. Сервис *OnlineWorms* был запущен в полуготовом состоянии совсем недавно, а количество зарегистрировавшихся на данный момент пользователей уже перевалило за три миллиона! Ориентируясь на азиатский рынок, разработчики пока не планируют создание аналогичного сервиса на Западе. Увы, но *Worms* – едва ли не самый яркий пример того, как можно, имея в руках золотую жилу, пропускать золотой песок сквозь пальцы. Популярность «*Червяков*» настолько велика, что при должном внимании *Team 17* могла бы стать одной из самых успешных студий, а не болтаться где-то в третьем эшелоне. Возможно, однажды история с *WormNet* получит продолжение.

Anarchy online: ShadowLands пришла вовремя... и не одна



В день мировой премьеры – 9 сентября 2003 года - российская компания *«МедиаХауз»* провела презентацию онлайновой многопользовательской ролевой игры *Anarchy online: ShadowLands*. Многочисленные российские поклонники игры, образовавшие четыре активнодействующие гильдии в *Anarchy online*, собрались в модном стильном интернет-кафе *«Cafemax на Новослободской»* в Москве, чтобы первыми войти на просторы *ShadowLands* и утвердиться на новых территориях *Anarchy online*.

Конец сентября выпал на редкость удачным с точки зрения всевозможных презентаций игровых продуктов. Компании *«Нивал»* и *«Руссобит-М»* представили свои новые продукты: такие долгожданные *«Операция Silent Storm», «Демиурги 2»* и непростое *«Златогорье 2»*, захватившее в плен нашего Сергея Аверина. Феерия цвета, звука и недетский размах – все это поразило даже заевшихся журналистов. Побольше бы таких презентаций...

День рождения «Страны Игр»

19 сентября в интернет-кафе *«Cafemax на Новослободской»* состоялось празднование для рождения журнала *«Страна Игр»*, на котором выступила редакция *«СИ»* в полном составе. В качестве приглашенных звезд выступали компании *«Акелла», «Руссобит-М»* и *«МедиаХаус»* с презентациями своих новых проектов. Не забыли и про «папу» юбиляра – *Сергея Лянге*. В результате все получили огромный fun: призы за всевозможные конкурсы, чемпионаты по приставочным файтингам, автографы и т.д...

От лица редакции *CGW* поздравляем *«Страну Игр»* с восьмилетием. Ребята, мы вас любим!




+18
Интерактивный Эротический Квест
Плоды Желаний
STEP CREATIVE GROUP
Почти сюрреалистичное начало игры может вызвать у обывателя состояние легкого шока. "Вспомнить все" - вот лейтмотив первых игровых сцен. Незнакомый дом, странная хозяйка, удивительные гости и абсурдная ситуация, в которой оказывается главный герой игры. Что означает этот заговор молчания? Почему никто не пытается помочь и все ведут себя так, как будто ничего не происходит? Какая тайна затаилась в стенах притихшего дома? Настойчивый поиск ответов на эти вопросы постепенно открывает совершенно иную картину. Легкий флирт и гармонию загадочного мира сменяет стремительная череда событий, ведущих к ошеломляющей развязке... Что вы "вспомните" и кем вы станете - зависит только от вас!
- Напряженный загадочный сюжет
- Альтернативные развязки
- Горячие эротические ролики
- Свыше двух часов полноэкранного видео
- Интуитивно понятный интерфейс
- Возможность создания и просмотра видеофильма
MACHO
www.machostudio.ru
Эксклюзивный распространитель игры - компания "Полет Навигатора"
www.cdnavigator.ru тел (095)363-4614

BLIZZARD РАСПАХИВАЕТ ДВЕРИ В НОВЫЙ ВОЛШЕБНЫЙ МИР

СМОЖЕТ ЛИ WORLD OF WARCRAFT СОВЕРШИТЬ ДОЛГОЖДАННЫЙ ПРОРЫВ В ЖАНРЕ ОНЛАЙНОВЫХ RPG? ЧТОБЫ ОТВЕТИТЬ НА ЭТОТ ВОПРОС, МЫ ПРОВЕЛИ ДВА ДНЯ В ТЕСНОМ КОНТАКТЕ С ИГРОЙ

ИЗДАТЕЛЬ: **BLIZZARD**
РАЗРАБОТЧИК: **BLIZZARD**
ЖАНР: **MMORPG**
ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2004**



ДЖЕФФ ГРИН И ТЬЕРРИ НГУЕН



Этот монастырь – один из опорных пунктов секты Scarlet Crusade, объединяющей невероятно злобных представителей расы Undead, которые убьют любого, кто осмелится приблизиться (включая и вас).

Мы прекрасно понимаем, что вы сейчас настроены крайне скептически. Мы и сами изначально были так настроены. Давайте посмотрим суровой правде в лицо: очень многие онлайновые игры, которым все предсказывали блестящее будущее, на поверку оказались откровенной халтурой. Наблюдая, как прогрессивные, высокотехнологичные, громко разрекламированные сетевые RPG одна за другой выходят и... проваливаются, мы не без оснований предполагаем, что вам, скорее всего, уже давно стало так же противно про них читать, как нам – писать.

Именно поэтому, давая свое согласие посвятить нынешнюю *«Тему номера»* разрабатываемой Blizzard Entertainment новой MMORPG под названием *World of Warcraft,* мы поставили ее авторам одно условие: мы должны иметь возможность играть в нее столько, сколько хотим, так, как мы сами хотим, и теми персонажами, которых мы сами себе выберем. Кроме того, нам нужны были все секретные детали – типа еще не анонсированных рас и классов. И еще мы сказали разработчикам, что ничего заранее не обещаем – никаких хвалебных отзывов, рекламы и дифирамбов. Те согласились.

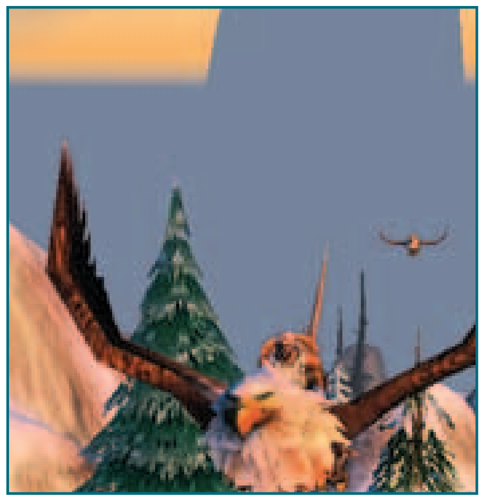
И вот в начале июля, когда игра, пребывающая в разработке уже более двух лет, вступила в стадию бета-тестирования, мы сели в самолет и отправились в двухдневную командировку в город Ирвин (штат Калифорния), где расположен офис Blizzard. Нам предстояло выдержать две длиннющих игровых сессии – два *Warcraft'*овских марафона.

Два дня спустя сотрудникам Blizzard пришлось силой отдирать нас от компьютеров...

Аромат успеха

Первое, на что мы обратили внимание, в первый раз переступив порог офиса, – это тяжелый, спертый воздух, причем дело здесь было не только в давно не стиранных черных футболках, в которых всегда ходят игровые разработчики. В воздухе чувствовалось напряжение. Стресс. Вся команда – более 50 человек – трудилась с полной выкладкой. Большинство сотрудников ненадолго покидали свои рабочие места всего лишь один раз в день – когда в офис въезжала огромная тележка с коробками горячей пиццы.

У разработчиков действительно были все основания напрягаться. Превращение самой популярной в мире стратегической серии в онлайновую ролевую игру, за которую геймеры должны будут ежемесячно



Полеты на грифонах рендерятся в реальном времени, и вы можете наблюдать все события, происходящие в это время в игровом мире.



Джефф и Тьерри, замаскировавшиеся под орков, готовятся к утренней пробежке.

отстегивать Blizzard кровные денежки, – дело весьма непростое и рискованное, не говоря уже о том, что из-за целого ряда неудач и провалов, доверие к жанру MMORPG среди геймерской публики в последнее время сильно пошатнулось. Практически у всех сотрудников на рабочих столах лежали коробки со *Star Wars Galaxies,* и хотя разработчики дипломатично воздерживались от открытой критики конкурента в присутствии игровых журналистов, ни один из них не пел осанны детищу Sony Online Entertainment. (Мы их, впрочем, тоже не поем. См. обзор игры в разделе Reviews.) Создатели *World of Warcraft* прекрасно понимают, что сегодня ни раскрученная игровая вселенная, ни гигантский штат разработчиков еще не гарантируют сетевой RPG однозначного успеха.

Но вернемся в офис Blizzard. Понятно, что дизайнеры этой студии потрясающе талантливы и даже гениальны – иначе им никогда не удалось бы создать такие вещи, как *Warcraft, Diablo* и *StarCraft*. Главная особенность перечисленных игр заключается в том, что они равно привлекательны как для хардкорных геймеров, так и для зеленых новичков – а ведь именно от отсутствия данной фишки так страдает большинство современных MMORPG. И как только ребята из Blizzard усадили нас за компьютеры и запустили бета-версию *World of Warcraft,* нам тут же стало ясно, что разработчики и на сей раз сделали все как надо, и нас ждет настоящий шедевр.

Впрочем, довольно болтовни. Пора поговорить и о самой игре!

BLIZZARD РИСКНУЛА ВЗЯТЬСЯ ЗА ЖАНР, ДОВЕРИЕ К КОТОРОМУ СРЕДИ ГЕЙМЕРСКОЙ ПУБЛИКИ В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ СИЛЬНО ПОШАТНУЛОСЬ.

За Альянс!

Как и в других MMORPG, ваша первая задача в *World of Warcraft* – создание персонажа, которому под вашим четким руководством предстоит жить, сражаться и расти в сказочном мире Azeroth. В полном соответствии с собственной философией игрового дизайна разработчики Blizzard сделали данный процесс весьма простым: от игрока требуется всего лишь выбрать расу и класс (см. врезки «Расовые войны» и «Классовые войны»), затем придумать герою имя, настроить его внешний вид – и вот вы уже в игре. Никакой возни с цифрами, никакого выбора религии и другой подобной мути, столь популярной в остальных онлайновых RPG, из-за которой те на начальных этапах превращаются в сущий кошмар и раз и навсегда отпугивают новичков. В общем, менее чем за пять минут, безо всяких туториалов, мануалов и списков клавиатурных команд мы создали своих первых героев – вора Ночных Эльфов и Гнома-паладина – и ступили на землю Азерота.

Чтобы облегчить нам жизнь, дизайнеры Blizzard воспользовались специальным чит-кодом, благодаря которому оба героя «родились» в одном и том же месте – стартовой локации Гномов под названием Anvil Marr. Дело в том, что каждая раса имеет собственную стартовую зону, и при нормальных обстоятельствах, чтобы встретиться, нашим персонажам пришлось бы долго-долго топать навстречу друг другу. (Впрочем, встроенная в игру система общения и обмена электронной почтой позволяет пригла-



ABOMINATION QUEST

Пожалуй, это был самый классный квест из всех, что мы видели, – он начинается с разговора с отшельником, живущим в трущобах Duskwood'а. Выполняя его задания, вам предстоит посещать далекие края, убивать странных тварей, отыскивать необычные предметы и каждый раз получать за это ценные награды. После того как вы пройдете несколько этапов этого длинного квеста, отшельник попросит вас отнести письмо мэру Duskwood'а. И только доставив письмо по назначению, вы вдруг поймете, что невольно помогли злодеям создать жуткую тварь – Abomination, – которая сейчас отправится сеять в городе смерть и разрушение.

Abomination начинает свой кровавый путь, и стражники ничего не могут поделать с монстром. Но зато в сражении с ним может принять участие любой живой игрок. Убийство Abomination приносит кучу XP, но никаких особо ценных находок – иными словами, у игроков есть стимулы участвовать в охоте, но нет резона стремиться во что бы то ни стало нанести чудищу финальный удар.

Квест можно проходить и повторно, но поскольку создание Abomination – процесс достаточно долгий и требующий вашего активного участия, другим игрокам просто нет смысла специально ждать появления монстра.

Abomination Quest – типичный пример квеста *World of Warcraft*, он, с одной стороны, обладает интересным скриптовым сюжетом (достойным любой одиночной RPG), а, с другой – включает элементы социального взаимодействия, характерные для MMORPG. И вы не опоздаете на свидание с Abomination только из-за того, что по каким-либо причинам не сможете войти в игру в определенный день месяца, – поскольку вы и только вы определяете время появления квестового чудища.



ПУТЕШЕСТВИЯ ПО АЗЕРОТУ

Если вам нужно срочно добраться из Stormwind'а в Anvilmar, или же из Duskwood'а в Red Bluffs, то помимо банального путешествия на своих двоих *World of Warcraft* предлагает еще несколько способов осуществить это.

Во-первых, как и в других MMORPG, здесь есть корабли, с регулярными интервалами плавающие по установленным маршрутам. Во-вторых, высокоуровневые персонажи смогут воспользоваться верховыми животными, специфическими для каждой из рас. Сейчас уже известно, что у Humans это будут лошади, у Dwarves – бараны, у Night Elves – Nightsabers, у Orcs – волки, а у Undead – Nightmares (этакие демонические кони). На момент подготовки данного материала было еще неизвестно, на ком будут кататься Gnomes и Trolls. Поскольку Taurens слишком велики, чтобы ездить верхом, им будет доступен навык Plains Running, позволяющий бегать со скоростью наездника. Учитывая, что верховые животные будут весьма дороги, и для того чтобы научиться на них ездить, потребуется приличное количество skill points, способность Тауренов к быстрому бегу – это, скорее, преимущество, чем недостаток.

В-третьих, в игре будет «воздушный транспорт» в лице Gryphons и Wind Runners (новое название Wyverns), позволяющий быстро покрывать действительно большие расстояния. Все, что от вас требуется, – это найти в городе дрессировщика и заплатить ему за право слетать на его твари по конкретному маршруту. Маршруты зависят от расы, населяющей город, например, Орки не смогут летать в Stormwind Keep, а Гоблины за дополнительную мзду позволят любому игроку воспользоваться своими маршрутами. На данный момент известно, что все расы Альянса (кроме Night Elves) будут путешествовать на грифонах, а Ночные Эльфы – на гиппогрифах. Что касается Орды, то все ее расы (кроме Undead) летают на Wind Runners, а Нежить – на какой-то пока безымянной твари, похожей на летучую мышь. Во время полета мы не сможем управлять зверем, но зато будем в реальном времени любоваться игровым миром с высоты. Например, пролетая над зоной, предназначенной для высокоуровневых игроков, вы увидите и крутых монстров, и охотящихся на них персонажей. А они, взглянув вверх, в свою очередь смогут увидеть вас.



Все расы, за исключением Taurens, могут ездить верхом. На рисунке – Orc Warrior на волке. У каждой расы имеется свое, специфическое верховое животное, но высокоуровневые персонажи могут также научиться ездить и на животных других рас.


МЕХАНОИДЫ
- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них
1С
ФИРМА «1С»
Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.
SKYRIVER
STUDIOS



Мы – Ночные Эльфы. Мы красивы и грациозны. А это – наша киска.



Orc Warlock, за которого играет Тьерри Нгуен, вызывает Felhound'a.



Когда NPC предлагает квест, вы имеете возможность узнать, какая награда вас за него ожидает, до того как примете (или не примете) предложение.

BLIZZARD СДЕРЖАЛА СВОИ ОБЕЩАНИЯ ПО ПОВОДУ ГРАФИКИ – ТЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЩУЩАЕШЬ СЕБЯ ВНУТРИ ОДНОЙ ИЗ СЕРИЙ *WARCRAFT*.

шать других игроков непосредственно в вашу группу, независимо от того, где они в данный момент находятся.) В полном соответствии с законами вселенной, заложенными еще в стратегической серии *WarCraft*, расам, принадлежащим к Альянсу, разрешено объединяться в группы только с другими расами Альянса – и то же самое относится к Орде. Так что слухи о том, что Орк якобы может присоединиться к группе Людей, оказались ложными.

Первые несколько минут своего пребывания в Азероте мы посвятили изучению окрестностей. И сразу же почувствовали себя неотесанной деревенщиной, в первый раз очутившейся в большом, шумном городе. Если говорить кратко, то игровой мир прекрасен. Программисты Blizzard сдержали все свои обещания по поводу графики – ты действительно ощущаешь себя ВНУТРИ одной из серий *Warcraft*. Окружающий ландшафт и архитектура зданий стильны, живописны и узнаваемы, а перспектива слегка искажена – она не совсем реалистичная, но при этом и не мультяшная, а как раз такая, какая надо. Анимация персонажей – высший класс, у каждой играбельной расы имеются свои отличительные жесты, особенности походки и выражения. В течение двух последующих дней мы перепробовали множество различных персонажей, и каждый из них существенно отличался от всех остальных: шатающиеся, зомбиподобные Undead; гибкие и стройные Night Elves; неуклюжие, похожие на быков Taurens... Мы не хотели бы сейчас тратить много места на описание графических красот *World of WarCraft*, но игра действительно выглядит сногсшибательно – такого мы еще не видели!

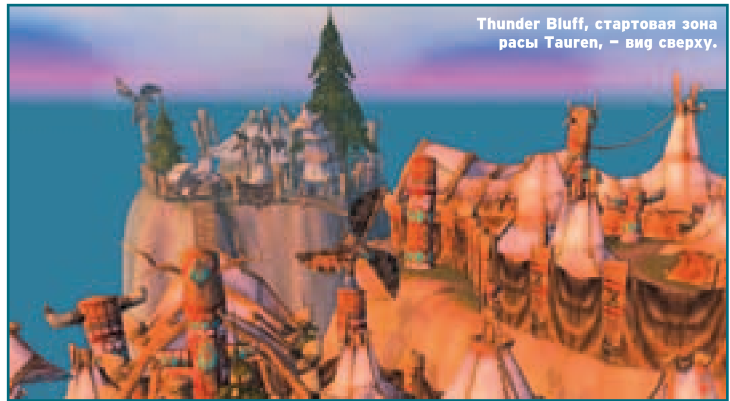
Ready to work!

Тем не менее, мы пришли в Azeroth вовсе не для того, чтобы наслаждаться его пейзажами. Нам надо делом заниматься. Убивать, то есть. И стать супер-крутыми бойцами. Сразу же после начала игры Blizzard преподносит вам то, чего большинство других современных MMORPG, увы, дать не могут. Никаких блужданий по окрестностям в поисках кого-нибудь, с кем можно поговорить. Никаких заходов на официальный сайт игры, чтобы узнать, где можно взять свой первый квест. Никакой многочасовой охоты на летучих мышей и крыс – чтобы набрать несколько уровней и приступить, наконец, к нормальной игре.

Вместо этого *World of Warcraft* начинается так, как будто мы играем в классическую одиночную RPG, - вам сразу ставятся конкретные задачи, за их выполнение даются полезные награды, вас постепенно и ненавязчиво знакомят с окружающим миром. На самом деле, чтобы описать геймплей *World of Warcraft,* его нужно сравнивать не с остальными MMORPG, а с двумя другими играми от Blizzard – *Diablo II* и кампанией за Орков в адд-оне *The Frozen Throne,* где Thrall в сопровождении NPC выполняет серию постепенно усложняющихся миссий, попутно раскрывая перед игроком увлекательный сюжет.



Группа игроков путешествует на волках по просторам Durotar'a.



Thunder Bluff, стартовая зона расы Tauren, – вид сверху.



Деревни расы Tauren напоминают вигвамы американских индейцев.

Квестовой интерфейс *World of Warcraft* практически идентичен такому в *Warcraft III* – над головами NPC, у которых есть для вас задания, парят большие желтые восклицательные знаки. И едва оказавшись в Азероте, вы тут же замечаете такого NPC – он стоит прямо перед героем.

Чтобы взять квест, нужно просто кликнуть на NPC правой клавишей мыши – запустится диалог, в ходе которого вы узнаете о сути задания, вам сообщат, что конкретно нужно сделать и какую награду вы за это получите. В большинстве квестов вы сами можете выбрать себе вознаграждение – к примеру, из несколько вариантов брони или оружия.

При этом еще до того, как взяться за квест, вы имеете возможность узнать точные характеристики различных вариантов награды – иными словами, понять, за что предстоит сражаться и стоит ли овчинка выделки.

Начальные квесты *World of Warcraft* весьма многочисленны (на данный момент их порядка сотни) и, как правило, довольно просты. Таким образом, в вашем журнале всегда содержатся описания трех-четырех заданий, и вы сами решаете, какое из них выполнить сначала, а какое – потом (в отличие от многих других MMORPG, где вы вынуждены тратить по нескольку часов, чтобы найти себе хоть какую-нибудь работенку).

Философия игроделания

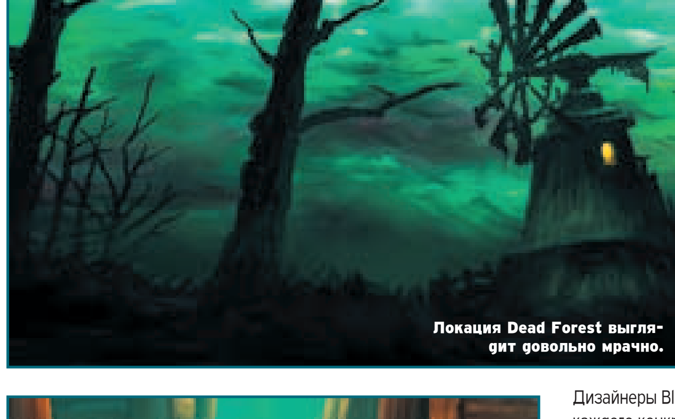
Столь тщательная проработка квестов позволяет дизайнерам Blizzard реализовать сразу несколько важных целей. Во-первых, сценаристы получают возможность скармливать игроку историю Азерота небольшими порциями и в нелинейной манере. Всем ветеранам *Warcraft* прекрасно известно, что Azeroth – это не просто шаблонный фэнтезийный мир, а весьма детализированная и сложная игровая вселенная с драматически закрученной историей, конца которой пока не видать. И хотя каноны жанра MMORPG предполагают активное участие игроков в формировании сюжета, разработчики Blizzard приняли стратегическое решение самим управлять историей своего игрового мира. И это здорово, черт побери!

В БОЛЬШИНСТВЕ КВЕСТОВ ВЫ САМИ МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ СЕБЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ – К ПРИМЕРУ, ИЗ НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ БРОНИ ИЛИ ОРУЖИЯ.

Во-вторых, детально проработанные квесты дают дизайнерам возможность по мере прокачки героя постепенно и ненавязчиво расширять территорию, доступную игроку. Новички выполняют свои первые миссии, сводящиеся к несложным заданиям типа «убей» и «принеси», что называется, «не отходя от кассы». Но по мере роста уровня квесты становятся все более сложными (см. в качестве примера врезку «*Abo-*

PLAYER VERSUS PLAYER

Да, сражаться с другими игроками будет можно и нужно. Вот что по этому поводу нам рассказал помощник дизайнера Джеффри Каплан (Jeffrey Kaplan): «Противостояние игроков, или PvP, будет возможно только по взаимному согласию сторон. Никто не будет атакован, если только он по собственной воле не вступил на специальную PvP-территорию или не принял вызов на дуэль. На данный момент мы планируем выделить для сражений групп и отдельных игроков специальные Арены. Кроме того, будут «карманные» зоны военных действий. В таких зонах игроки будут сражаться за свои альянсы в целях решения конкретных стратегических задач. Убитые будут возвращаться в строй очень быстро – нам претит идея долгих вынужденных периодов безделья после смерти. Боевая система позволит живым игрокам сражаться бок о бок с NPC, захватывать города и использовать их для нужд своего альянса. Кроме того, скорее всего, будут разрешены дуэли между членами одной и той же фракции».


Локация Dead Forest выглядит довольно мрачно.


Маг расы Undead швыряет файербол в гигантского паука.

mination Quest»), и для их выполнения герою приходится совершать все более и более длительные путешествия. И примерно к 5-му уровню вы навсегда покинете стартовую зону – причем, скорее всего, даже не заметите этого.

Здесь мы подходим к третьей и, пожалуй, наиболее важной цели, ради которой, по большому счету, и создавалась вся эта сложная структура квестов: увлекательный геймплей отвлекает ваше внимание от собственно процесса набора экспы, который здесь не является самоцелью. Не поймите нас превратно – набор опыта и уровней в *World of Warcraft,* как и в любой другой MMORPG, составляет неотъемлемую и крайне важную часть игрового процесса. Получение очередного уровня – это весьма значительное событие, сулящее новые способности, заклинания, бонусные очки для поднятия атрибутов и т.д. Но дизайнеры Blizzard попытались – и, судя по тому, что мы видели, им это удалось, – сделать прокачку героя по-настоящему увлекательным и интересным занятием. Подобно морковке, подвешенной перед носом осла, журнал, хранящий записи о множестве несложных заданий и реальных наград, которые вы за них получите, постоянно побуждает вас действовать, – не ради экспы, а ради удовольствия! В результате, геймплей обретает смысл и цель, а кроме того, становится весьма разнообразным. Как это непохоже на монотонную многочасовую прокачку персонажей в других MMORPG, которую лишь изредка разбавляют по-настоящему интересные моменты, – например, получение нового уровня раз в неделю!

Еще до того, как мы сели за игру, разработчики объяснили нам, что одной из их главных целей было сделать процедуру набора уровней такой, какой она была в *Diablo II,* – т.е. в *World of Warcraft* игрок должен быть настолько поглощен геймплеем, чтобы перестать думать о счетчике XP, и каждый раз получать новые уровни совершенно неожиданно для себя. И будь мы прокляты, если с нами все именно так и не происходило, – в течение двух дней мы не раз и не два с искренним удивлением вдруг отмечали, что наши герои получили очередной уровень, поскольку совершенно забывали об этом в процессе игры.

Прочие радости

При получении нового уровня герою становятся доступны новые навыки, заклинания и бонусные очки. Дизайнеры Blizzard решили, что навыки, являющиеся первичными для каждого конкретного класса, должны расти автоматически. Поэтому, например, воин, достигнув определенного уровня, будет автоматически получать прибавление к Силе – таким образом исключается неверное использование игроком драгоценных очков.

А чтобы сделать каждого героя уникальным (без чего, согласитесь, невозможна никакая нормальная RPG), авторы ввели еще две категории скиллов, которые игрок может прокачивать по собственному усмотрению, – речь идет о талантах (talents) и т.н. «вторичных умениях» (secondary skills).

Talent Points позволяют улучшать скиллы, специфичные для профессии персонажа - например, ускорять регенерацию маны у магов и священников или повышать навык владения конкретным оружием у воинов и охотников.

Вторичные умения, связанные с профессией весьма условно, еще более важны, чем таланты, и, скорее всего, большинство игроков будут уделять основное внимание именно им. В зависимости от расы и класса персонаж способен освоить целый ряд различных скиллов, в число которых входят: оказание первой помощи, алхимия, приготовление еды, иностранные языки, знание трав, верховая езда, взлом замков и т.д. Главная цель этих навыков – разнообразить процесс набора уровней и одновременно сделать игровой мир более интерактивным. Как и в случае с квестами, награды за освоение вторичных умений даются сразу же, и они весьма «осязаемы». Например, когда управляемый Джеффом Грином Таурен-друид стал травником, он напрочь забросил все висящие на нем квесты, увлеченный охотой на редкие цветы и изучением сложных магических рецептов. Еще пример – специализация в верховой езде на высоких уровнях дает Оркам возможность ездить на животных, в нормальных обстоятельствах доступных лишь Альянсу. А опытный взломщик может открывать разбросанные по всему миру сундуки с сокровищами, в которых зачастую можно найти ценную и даже уникальную добычу (для игроков, не владеющих навыком Lockpick, эти сундуки АБСОЛЮТНО недоступны).

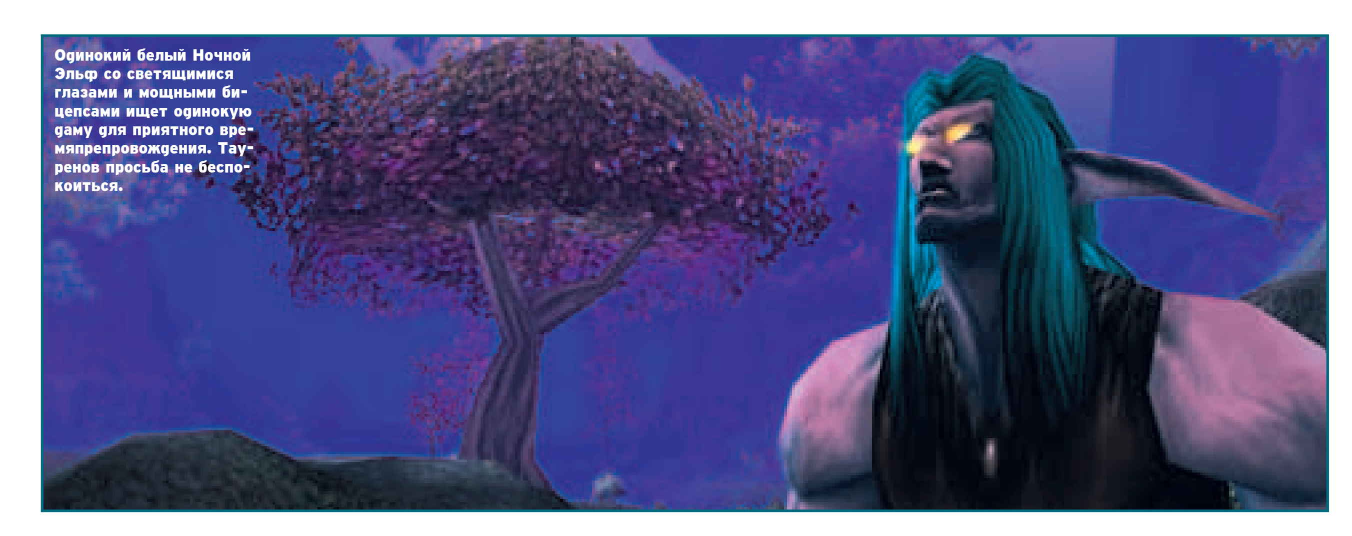
Взаимодействие и общение

А как же насчет других игроков? – спросите вы. Замечательно! – ответим мы. *World of Warcraft,* более чем какая-либо другая MMORPG, напо-

РАСОВЫЕ ВОЙНЫ

Любой ветеран *Warcraft* знает, что все расы, населяющие мир Azeroth, принадлежат к двум враждующим между собой союзам – «хорошему» Альянсу и «в прошлом – плохой, но сейчас все более и более симпатичной» Орде. В World of Warcraft будет восемь рас – по четыре на каждую сторону. Помимо уже объявленных Humans, Night Elves и Dwarves, на стороне Альянса будут сражаться еще и Gnomes – мелкие существа, рядом с которыми даже Dwarves кажутся гигантами. Что касается Орды, то к уже известным нам Orcs и Taurens добавились только что анонсированные Trolls и Undead.

Расы Gnomes и Trolls – новички в мире *Warcraft*, и все, что с ними связано, Blizzard пока держит в тайне, но вот про Undead нам, к счастью, удалось узнать довольно много. Как и в *Warcraft III*, Undead представляют собой людей, превращенных в зомби Пылающим Легионом в рамках долгосрочного плана по полному порабощению Азерота. Тем не менее, в *World of Warcraft* персонажи, принадлежащие к расе Undead, не являются союзниками Легиона (хотя все равно остаются Самыми Плохими Парнями), – по всей видимости, они принадлежат к небольшой группе Нежити, отколовшейся от основных сил. В любом случае, Undead – это наиболее злобная раса, и их квесты – самые мрачные и жестокие. Кроме того, если Альянс и Орда разделены языковым барьером (народы Альянса говорят на всеобщем языке, а народы Орды – на орочьем), то представители расы Undead, которые когда-то были Людьми, с самого начала умеют говорить на обоих языках. В общем, хочешь стать полиглотом – записывайся в Нежить!


Одинокий белый Ночной Эльф со светящимися глазами и мощными бицепсами ищет одинокую даму для приятного времяпрепровождения. Тауренов просьба не беспокоиться.

минает классическую одиночную ролевку – именно к этому, собственно, и стремились дизайнеры Blizzard. Никто вас не неволит вступать в группы или гильдии. Игровой мир устроен таким образом, что в нем вполне комфортно могут жить и те, кто предпочитает действовать в одиночку, – т.е. не существует территорий, опасных настолько, что туда можно ходить лишь партиями. Более того, несмотря на обилие во «внешних землях» крутых монстров, из их трупов не выпадают настолько редкие или дорогие предметы, что ради них игроки будут «кемперить» у точек спавна, воровать добычу у других игроков или делать окружающим еще какие-либо гадости.

Тем же, кто хочет получать больше всего XP, находить самую лучшую добычу и сражаться с самыми сильными монстрами, нужно объединяться в группы и идти в «микроподземелья» (коих в *World of Warcraft* насчитывается более сотни) или в настоящие, полноразмерные донжоны (этих будет порядка 20), на зачистку которых даже самым большим гильдиям потребуется не меньше недели реального времени.

Даже небольшие подземелья крайне опасны и населены зверьем, которое разработчики окрестили «plus mobs». Если пасущиеся на поверхности монстры, независимо от их уровня, теоретически, при условии надлежащей прокачки, по силам игрокам, действующим в одиночку, то подземные твари элементарно могут превосходить вас на 7-10 уровней, – иными словами, при встрече с ними одинокого героя ждет мгновенная смерть. Поэтому геймплей в подземельях существенно отличается от «поверхностного» – здесь на первый план выходят тактика и командное взаимодействие, – но и награды, получаемые тут за победу, намного ценнее.

Самая приятная особенность донжонов

КЛАССОВЫЕ ВОЙНЫ

Blizzard наконец-то официально анонсировала список доступных игрокам классов. Всего их будет девять, причем о трех – Rogue, Paladin и Priest – было объявлено только что. Кроме того, разработчики поделились с нами информацией о т.н. «героических» классах (Hero classes) – высокоуровневых специализированных профессиях, к которым принадлежали герои *Warcraft III*.

ROGUE: Классический скрытный вор, наносящий врагам в бою больший урон, чем любой другой класс: если Warriors представляют собой танки, способные ВЫДЕРЖИВАТЬ сильные и многочисленные удары противников, то Rogues – это класс, НАНОСЯЩИЙ урон. Они владеют обширным арсеналом атакующих приемов (backstab, swift strike, sap/knockout), умеют отравлять оружие (увеличивая наносимые им повреждения или отравляя жертву ядом, действующим в течение определенного времени), а также маскируются, проскальзывая под носом у врага незамеченными.

PRIEST: Эти парни довольно сильно отличаются от традиционных *D&D*-шных клириков – крутых рубак в кольчугах, умеющих, к тому же, еще и лечить. В *World of WarCraft* священники могут носить только тканую броню, но зато они владеют заклинаниями, действующими непосредственно на мозги оппонентов. Помимо впечатляющего набора лечащих и усиливающих спеллов, Priests применяют еще и атакующие заклинания (принадлежащие к школам Shadow Magic или Holy Magic), которые делают их похожими, скорее, на инквизиторов, чем на добрых Айболитов. Среди прочего, арсенал священников включает спеллы Dominate (противник переходит под ваш контроль), Confusion (противник перестает атаковать) и Fumble (противник промахивается).

PALADIN: Данный класс доступен только Альянсу, он одновременно служит танком, лечителем и кастером, владеющим защитными и усиливающими заклинаниями. Обладая мощной защитой, паладин умеет также создавать Seals (фиксированные территории, на которых партия получает бонусы) и испускать ауры (наподобие аур Devotion и True Sight в *WarCraft III*). А еще паладины могут наделять оружие магическими свойствами.

WARRIOR: Простой как три копейки, прямолинейный как танк. Может использовать любое оружие, носить любую броню и принимать на грудь максимальный урон. Владеет фехтовальными приемами, включая Whirlwind (что-то вроде того, что делал Orc Blademaster в *WarCraft III*), Shouts (усиление своих и снятие полезных заклинаний с противников) и Combat Stances (защитная способность, напоминающая Defend у Human Footmen).

HERO: «Героические» классы пока что пребывают в стадии разработки. Идея заключается в том, что по достижении 40-го уровня вы получите возможность специализироваться в ряде продвинутых навыков и в результате станете напоминать героев из *Warcraft III*. Разумеется, при этом будут учитываться расовые и классовые ограничения – например, вершиной раз-



Демонстрация интерактивности игрового мира – Гном добывает драгоценные камни, и форма скалы меняется.



Как и в *WarCraft III*, над головами NPC, у которых есть для вас квесты, висят большие желтые восклицательные знаки.

World of Warcraft заключается в том, что все они – ваши и только ваши, сгенерированные специально для вас и активированные взятием специального квеста. Любой член вашей партии может присоединиться к вам в процессе прохождения такого подземелья, а вы, в свою очередь, можете посылать своим друзьям, находящимся за его пределами, приглашения к совместной охоте. (А если у вас случайно оборвется связь, как произошло, например, в нашем случае, то, восстановив ее, вы вернетесь в то же самое подземелье, а не за сотни миль от него.) Это особенно актуально при зачистке гигантских донжонов, которые дизайнеры Blizzard создали специально для масштабных рейдов крупных гильдий. Причем столкновения в одном и том же подземелье двух враждебных групп полностью исключены – а, значит, гильдиям нет нужды «кемперить» у точек спавна квестовых монстров, ибо у каждой в распоряжении будет собственное, только ей доступное, подземелье.

Пора заканчивать

К сожалению, журнальная площадь уже заканчивается, а ведь мы только-только начали свой рассказ. Если бы мы могли, то отвели бы под этот репортаж еще минимум десяток страниц. Впрочем, если бы это зависело от нас, то, скорее всего, мы все еще сидели бы в офисе Blizzard и играли, играли, играли… Потому что это чертовски здорово. В *World of Warcraft* есть все, что в свое время принесло сумасшедшую популярность *Diablo II* и *Warcraft*, плюс еще много чего. Пора подводить итоги. Собираясь в гости к разработчикам, мы опасались, что взявшись за сложный и незнакомый для себя жанр, Blizzard снизит высочайший уровень качества, характерный для всех игр этой компании. Но увидев *World of Warcraft* собственными глазами, мы поняли, что и в новом жанре эти ребята остались верны себе и сделали нам еще одну «фирменную игру от Blizzard».

Вот-вот выйдет бета-версия. Готовьтесь!

вития Гнома-файтера является Mountain King (любимец разработчиков), а Ночной Эльф-охотник может превратиться в Demon Hunter'a.

DRUID: Универсал, умеющий все, но ни в чем не достигший истинного мастерства. Главное достоинство друидов – их способность превращаться в животных, причем каждое из этих животных соответствует одному из классов персонажей. В своем «нормальном» виде друид кастует заклинания лечения, защиты и усиления. Превратившись в кота, он становится вором, в медведя – воином, в виде птицы он может летать, а став скаутом, превращается в маленького зверька, незаметного на фоне окружающего ландшафта. Кроме того, в финальной версии друид сможет превращаться еще в водную тварь и в дерево.

WARLOCK: Спелл-кастер, умеющий призывать спутников. Поначалу ворлоки суммонят Felhounds, затем переходят на Imps и Succubi. Перечисленные три вида спутников сопровождают мага, пока не погибнут, после чего их можно вызвать заново. Высокоуровневый Warlock может вызывать гигантских монстров – Guards и Infernals, – но они живут не более минуты. Кроме того, ворлоки владеют заклинаниями, наносящими урон в течение определенного времени, например, Lifetap и Mana Siphon – из жертвы вытягиваются жизнь и мана и передаются кастеру. А еще они умеют создавать Soul Stones, воскрешающие вас непосредственно на месте гибели.

HUNTER: Классический Рейнджер. Охотники умеют приручать и выслеживать диких животных, а на высоких уровнях получают способность приручать ЛЮБЫХ зверей в игре. Понятно, что чем мощнее монстр, тем выше у героя должен быть прокачан навык Tame. И когда вам надоест ходить повсюду с собакой или медведем, попробуйте приручить гигантского скорпиона или, скажем, василиска. Кроме того, Hunters лучше всех обращаются с дистанционным оружием – луками и ружьями.

SHAMAN: Волшебник, доступный только Орде, использует тотемы и магию школ Elemental и Spiritual. Владеет неплохими заклинаниями лечения и усиления, устанавливает на земле тотемы различного предназначения – от тех, что обстреливают врагов, до тех, что лечат союзников (очень похоже на то, что было в *WarCraft III*). Кроме того, шаман знает заклинание Astral Recall, мгновенно возвращающее вас к последнему «камню привязки».

MAGE: Специалист по нанесению врагам прямого магического урона, владеет школами Fire и Frost (Fireball, Frost Nova и т.д.). Кроме того, маги умеют создавать телепортационные порталы, вводимые в действие специальным ритуалом: несколько магов собираются вместе, проводят церемонию, и в городе появляется портал, после чего маг может в любой момент произнести специальное заклинание и перенестись в этот город.

ECTS 2003

ФОТО: ЕЛИЗАВЕТА ЕМЕЛЬЯНОВА



27-29 августа 2003. Earls Court, *Лондон*.

Лондон – это, конечно же, не мировой центр игровой индустрии, каковым является *Лос-Анджелес*, а выставка *ECTS* имеет довольно мало общего со своим американским аналогом под названием *E3*. Она проходит намного скромнее и тише, в дружеской, можно даже сказать, камерной, обстановке, да и полуголых девиц тут почти не встретишь.

Тем не менее, здесь тоже происходит множество интересных событий, а главное – на *ECTS* можно спокойно, без суеты, ознакомиться с целым рядом многообещающих проектов, к которым в сутолоке и гаме *E3* просто не подберешься.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

CGW на ECTS 2003

Предлагаем вашему вниманию отчет о командировке журналистов *CGW* на Туманный Альбион в последнюю неделю прошедшего лета и об играх, которые мы там видели. Лев Емельянов

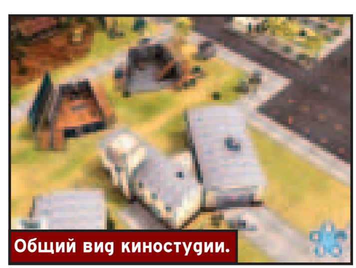
The Movies

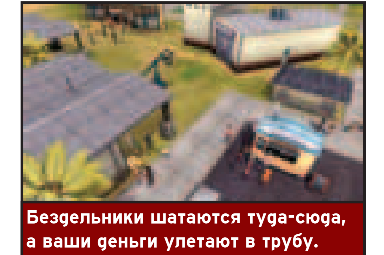
ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **LIONHEAD** ЖАНР: **СИМУЛЯТОР КИНОСТУДИИ** URL: **WWW.THEMOVIESGAME.COM** ДАТА ВЫХОДА: **МАРТ 2004**

Мы уже не раз писали на страницах *CGW* об этом новом сумасшедшем проекте маэстро Питера Молинье (Peter Molyneux), но на всякий случай напомним тем, кто не в курсе, что он собой представляет. По жанру *The Movies* – экономический симулятор, а по сути – возможность выпустить наружу все наши самые тайные и низменные страсти плюс, разумеется, фирменный британский юмор и нестандартные подходы к решению, казалось бы, самых простых вопросов.

Знаете, что представляет собой среднестатистическая американская киностудия? Залитую солнцем площадь с фрагментами декораций к различным фильмам, по которой, шатаясь, ходят пьяные актеры, режиссеры, продюсеры, операторы, девушки в шортах и коротких майках, а также прочий киношный люд. Из этих товарищей нам и придется набирать себе съемочный персонал. Нанятые работники, как ни в чем ни бывало, продолжают бездельничать, только теперь от них периодически поднимаются вверх облачка зеленого дыма – это улетают в трубу ваши кровные деньги. А иногда вдруг рядом с тем или иным специалистом появляются звездочки – это означает, что именно сейчас у вас есть возможность использовать его по назначению, и тут очень важно не упустить момент и сразу же пристроить сотрудника к делу...

Впрочем, довольно о бизнес-элементах, ведь на самом деле, они в этой игре – чепуха и мишура. Главное в *The Movies* – это возможность создавать СОБСТВЕННЫЕ фильмы, пусть и короткометражные. Делается это следующим образом: игрок определяет жанр будущей картины и дает команду на написание сценария (чем дольше он будет писаться, тем более высококачественным получится). Получив сценарий, мы выбираем актеров, костюмы для них (а костюмы, между прочим, в полной версии обещаны самые разнообразные, вплоть до весьма фривольных!), декорации (коридор салуна, закат в Аризоне, подвал старого дома и т.д.), режиссера, оператора и приступаем к собственно съемкам.


Общий вид киностудии.


Бездельники шатаются туда-сюда, а ваши деньги улетают в трубу.

Допустим, снимается любовная сцена между молодым парнем и девушкой, сбежавшими от родителей и остановившимися в придорожном мотеле. Внизу экрана имеется ползунок, регулирующий уровень Romance в данном эпизоде. Если ползунок находится в крайнем левом (минимальном) положении, то парочка будет нежно держаться за руки и не более того. Сдвинув же его в крайне правую позицию (Porno), вы добьетесь того, что любовники начнут в экстазе кататься по полу...

Затем идет следующая сценка: из люка в полу вылезает вампир; парень начинает с ним бороться, а девушка выбегает на улицу, открывает багажник машины, достает из него оружие, и когда ее дружок с вампиром тоже выскакивают на свет божий, атакует противника. Вы обратили внимание на то, что я не указал, какое КОНКРЕТНО оружие берет красотка? Дело в том, что при съемке подобных экшен-эпизодов внизу экрана появляется ползунок Gore, отвечающий за уровень насилия. При минимальном значении Gore парень с вампиром будут бороться почти что дружески, а у девушки в руке окажется нож или, в крайнем случае, монтировка. Если же сдвинуть ползунок в крайнее правое положение, то девица достанет из багажника... базуку, и от вампира останутся кровавые ошметки. Вот такие дела...

Возвращаемся к вопросам кинобизнеса – все-таки, по жанру *The Movies* – это экономический симулятор, в котором необходимо зарабатывать деньги. Чтобы быть коммерчески успешным, фильм должен оптимально соответствовать потребностям массовой аудитории, а эти потребности, как известно, довольно сильно менялись на протяжении XX столетия. Поэтому ОФИЦИАЛЬНОЕ предназначение описанных выше регуляторов уровня секса и насилия – дать игроку возможность создать картину, которая не вызовет в обществе шока и разочарования, а, напротив, – принесет его киностудии прибыль.

Напоследок нужно упомянуть еще об одной изюминке *The Movies:* самодельные ролики можно будет экспортировать из игры в виде файлов и показывать друзьям и знакомым. Представители Lionhead даже упоминали в одном из интервью об онлайновом конкурсе на лучшую любительскую картину...



Европейская штаб-квартира Activision расположена в живописном поселке в 30 милях от Лондона. Именно здесь за день до начала выставки нам показали *The Movies, Rome: Total War* и *Call of Duty*.


Съемка экшен-эпизода в самом разгаре: ковбой пытается увезти девицу, а зеленое чудище схватило ее и не пускает...

Господи, пожалуйста, пошли Питеру Молинье удачу, пусть история с *Black & White* никогда больше не повторится!

Rome: Total War

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **CREATIVE ASSEMBLY** ЖАНР: **ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ** URL: **WWW.TOTALWAR.COM** ДАТА ВЫХОДА: **НЕ ОБЪЯВЛЕНА**

Серия *Total War*, включающая на данный момент две игры – *Shogun* и *Medieval* – и адд-оны к ним, по праву считается эталоном современной глобальной стратегии, гармонично сочетающей вдумчивый походовый режим и динамичную риал-таймовую тактику. В самом скором времени японское средневековое семейство пополнится еще одним членом - на сей раз древнеримским. Но поверьте, изменения, которые привнесет в серию *Rome: Total War*, отнюдь не исчерпываются сменой исторического сеттинга. Начнем по порядку.

Первое и самое главное нововведение – это, конечно же, полное 3D. Вообще говоря, трехмерные тактические сражения всегда были фирменным козырем игр, носящих имя *Total War*, но до сих пор по-настоящему трехмерным в них был лишь ландшафт, а юниты представляли собой плоские спрайты. В *Rome: Total War* все изменится – отныне каждый боевой слон и каждый боец станут объемными. Выглядит это потрясающе красиво – создается полное ощущение того, что ты смотришь яркий и красочный мультфильм.



Этот 200-мегабайтный скриншот дает неплохое представление о том, что творится на поле боя в *Rome: Total War*. Между прочим, подразделения на заднем плане, которые отсюда кажутся бесформенными точками, тоже вполне полигональны – чтобы в этом убедиться, достаточно приблизить к ним камеру.

Новый движок с легкостью выводит на экран огромные открытые пространства и тысячи (до 10.000 одновременно!) бойцов; он моделирует различные погодные условия, демонстрирует реалистичное пламя и дым, грамотно обсчитывает физику... Честно говоря, если бы я своими глазами не видел рабочую версию игры, я просто не поверил бы, что такое возможно.

Кроме того, войсками стало на удивление легко и удобно управлять. Мы выделяем одно или несколько подразделений (кликом или «рамочкой») и отдаем солдатам команду любой сложности, которую те вполне разумно выполняют. Более того, полигональные бойцы гораздо более четко и логично, чем их спрайтовые предки, используют всевозможные тактические приемы – засады, фланговые удары, окружения, обстрел с высоты и т.д.

Еще одно принципиальное отличие *Rome: Total War* от предыдущих частей заключается в том, что теперь стратегическая карта – не плоская и схематичная картинка, а полноценная трехмерная модель территории, на которой расположена ваша империя и государства-соперники. И при загрузке тактической битвы на экране появляется ТОТ ЖЕ САМЫЙ ландшафт, что мы видели на стратегической карте, только в укрупненном масштабе – те же реки, холмы и дороги.

Как известно, серьезным недостатком игр *Shogun* и *Medieval* было то, что для того чтобы вникнуть в них и освоить интерфейс, требовалось приличное время, а также недюжинная выдержка. Дизайнеры Creative Assembly исправили ситуацию – одиночная кампания *Rome: Total War* построена таким образом, что даже новички, не знакомые с предыдущими частями, легко войдут в курс дела и быстро освоят все нюансы управления империей. Кроме того, наместники провинций значительно поумнели, и теперь губернаторам можно доверить ВСЕ вопросы, связанные с менеджментом подконтрольных им территорий. Сказанное, впрочем, отнюдь не означает того, что игра стала проще или примитивней – как раз, наоборот, в нашем распоряжении появилось огромное количество новых возможностей (например, экран дипломатии предлагает более 100 различных опций!), и хардкорные стратеги по-прежнему могут делать абсолютно все самостоятельно, лично вникая во все тонкости микро-менеджмента.

Еще одним недостатком *Shogun* и *Medieval* было то, что игровой процесс, особенно ближе к концу партии, превращался в бесконечную череду мелких сражений, которые отнимали массу времени, но, по большому счету, были крайне малозначимы с точки зрения конечного результата игры. Именно поэтому многие геймеры просто включали функцию автоматического подсчета исхода битв, целиком сосредотачиваясь на стратегическом режиме.

В *Rome: Total War* количество битв значительно уменьшилось по сравнению с предыдущими сериями, но зато их важность и масштаб существенно возросли: отныне каждое сражение оказывает принципиальное влияние на весь дальнейший ход кампании, и в нем принимает участие огромное количество войск. Так что о функции Auto-Battle лучше забыть – вам ПРИДЕТСЯ лично управлять эпическими битвами, ведь от них будет зависеть вся дальнейшая судьба вашей империи.

Под конец – немного цифр. В *Rome: Total War* будет задействовано более 20 различных фракций, включая целых 4 римских (три играбельных и неподконтрольный игроку Сенат). Карта охватывает всю Европу, а также Северную Африку (Египет), Ближний Восток (по всей видимости, Израиль) и западную часть современной России. Индии, увы, нет, хотя именно индийские слоны станут важнейшим инструментом достижения победы. Общее количество юнитов пока неизвестно, но КАЖДАЯ из 20 фракций будет обладать уникальными войсками, выполненными в особом, только ей присущем стиле. Если бы вы только видели марширующих египетских воинов и их боевые колесницы в клубах пыли!..

Ждем, очень ждем.

Call of Duty

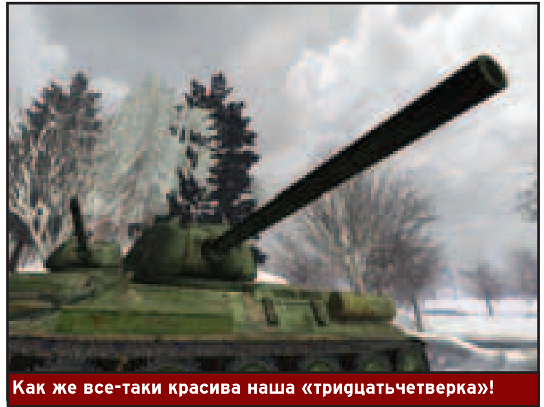
ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **INFINITY WARD**
ЖАНР: **ACTION** URL: **WWW.CALLOFDUTY.ORG**
ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

Про *Call of Duty* в этом номере уже имеется большой материал, подготовленный американскими коллегами (см. статью «Парад шутеров про Вторую мировую»), поэтому здесь я вкратце опишу то, что своими глазами видел в офисе Activision, и о чем в том материале не упоминается – речь идет о Сталинградской битве, являющейся первым эпизодом Советской кампании.

Итак, десантная баржа. И на этой барже солдаты вашего подразделения переплывают Волгу, чтобы присоединиться к защитникам позиций на правом берегу. Впрочем, «позициями» это назвать трудно – речь идет о нескольких полуразрушенных зданиях у самой воды. Если немцы опрокинут оборону и прорвутся к Волге – войне конец: они перережут водную артерию, по которой из Астрахани идет нефть, и советские танки и самолеты встанут.

Баржа медленно пересекает широченную реку, а вокруг непрерывно свистят пули, грохочут снаряды и периодически появляются немецкие самолеты, которые сбрасывают бомбы и обстреливают бойцов из пулеметов. Политрук, стоя в полный рост, читает громовой сталинский указ «Ни шагу назад». Некоторые солдаты не выдер-


Фашисты из последних сил обороняются.


Как же все-таки красива наша «тридцатьчетверка»!

живают этого кошмара и прыгают в воду в надежде спастись, но их тут же расстреливают за дезертирство. Параллельно бойцы получают винтовки и боеприпасы, причем начальное количество патронов крайне ограничено (их можно будет потом собирать у убитых).

Вот, наконец, и берег. Здесь царит кромешный ад – повсюду рвутся снаряды, бьют пулеметы, и ты лихорадочно пытаешься найти себе хоть какое-то укрытие. Совсем близко взрывается мощная авиабомба, и герой получает контузию – в глазах у него начинает двоиться, все заволакивается туманом... К счастью, через некоторое время контузия проходит. Политрук поднимает взвод в атаку, знаменосец делает несколько шагов и падает замертво. Ваши позиции начинает обстреливать тяжелая артиллерия, и земля ощутимо трясется под ногами. В небе все время кружат вражеские самолеты, которые, правда, можно сбить из пулемета, а при некотором везении – даже из винтовки. Солдаты вокруг вас ведут себя вполне осмысленно, прячутся за укрытиями, отвечают врагу огнем, (правда, пока неясно, чья в этом заслуга – продвинутого AI или заранее заданных скриптов).

В этот момент ты получаешь свое первое задание. Вообще говоря, надо признать, что цепи миссий в *Call of Duty* сообщаются игроку весьма оригинальным способом – к нему периодически обращается то один, то другой солдат и говорит, куда надо ползти, что взять и кому отнести. Сейчас требуется подобраться к радисту, укрывшемуся за перевернутым автомобилем, и получить у него какую-то важную информацию...

Надеюсь, мне удалось в этом коротком рассказе донести до вас атмосферу игры и ее сумасшедший накал. Судя по словам разработчиков, вся Советская кампания будет выдержана в таком же стиле – никаких стелс-операций, характерных для британских коммандос, или массированных атак американцев. Графика - великолепна, лица бойцов отражают массу различных эмоций, их движения – плавны и естественны, позы – реалистичны.

Под конец – самая приятная новость: в отличие от игры *Medal of Honor: Pacific Assault* от Electronic Arts – главного конкурента *Call of Duty* – здесь будет настоящая кровь, причем в весьма больших количествах. Ура! Долой ханжескую политкорректность!

EverQuest II

ИЗДАТЕЛЬ: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT** РАЗРАБОТЧИК: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT** ЖАНР: **MMORPG** URL: **WWW.EVERQUEST2.COM** ДАТА ВЫХОДА: **2004**

Как известно, *EverQuest II* является одним из главных (наряду с *World of Warcraft*) кандидатов на роль лидера среди онлайновых RPG нового поколения. Ни *Shadowbane*, ни *Asheron's Call 2*, ни даже *Star Wars Galaxies* не удалось потеснить с трона его предшественника – оригинальный *EQ* – и завладеть душами (и кошельками!) миллионов геймеров.

Мы уже не раз писали об этой игре на страницах *CGW*, поэтому я не буду петь дифирамбы новому графическому движку и интерфейсу, а просто перечислю те новости, которые нам удалось узнать во время часовой беседы с одним из разработчиков.

Самое главное с точки зрения геймплея нововведение – это значительное ускорение процесса набора опыта, особенно на ранних стадиях. В отличие от первой части, вам не придется долгими часами убивать ос и крыс, чтобы стать хоть чуть-чуть сильнее и здоровее. В *EverQuest II* первые 5 уровней набираются всего за час, причем игроку всегда есть чем заняться, и он не должен впустую тратить время на поиски хоть какой-то работы. Более того, сама структура геймплея такова, что для достижения в игре успеха в ней вовсе не надо будет проводить целые дни напролет – правда, как конкретно это будет реализовано, авторы пока молчат.

Опыт можно будет получать самыми разными способами, в том числе изготовлением предметов и торговлей. Производство оружия и брони – долгий и сложный процесс, требующий наличия специальных навыков, а по своей механике – весьма напоминающий сражения с применением особых приемов и заклинаний.

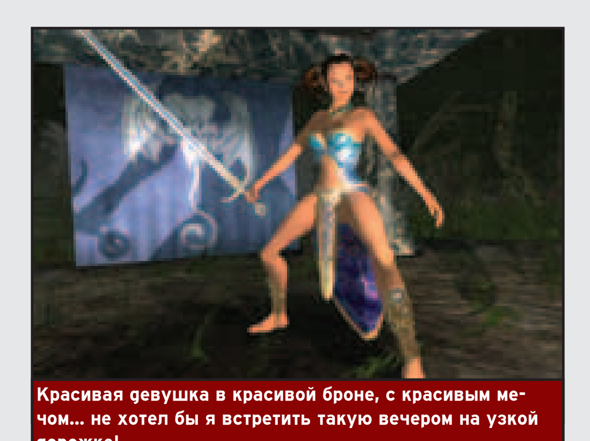
Кстати, о сражениях. Они протекают в полуавтоматическом режиме: после того, как вы выберете противника, персонаж будет сам, без какого-либо вашего вмешательства бить его тем оружием, которое он держит в руке. Но для применения заклинания или боевого приема (аналог заклинаний у файтеров) требуется отдать герою специальный приказ.

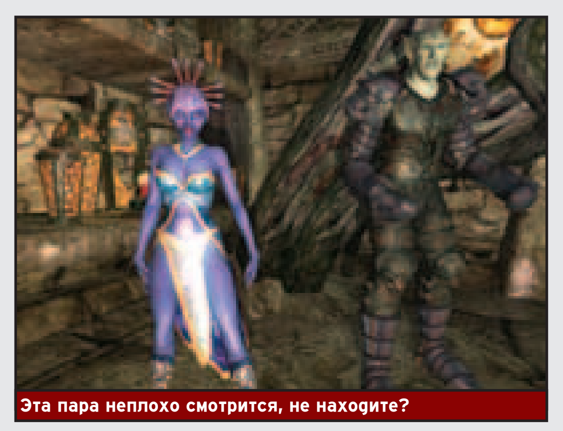
Еще одно радостное нововведение – отныне случайные прохожие не смогут вмешиваться в битвы с монстрами, начавшиеся без их участия (и, таким образом, не смогут воровать у других заслуженную экспу и добычу). Что касается драк между самими игроками (PvP), то они будут возможны, хотя основной акцент геймплея, как и в первой части, сделан на бои с монстрами. Во всяком случае, игроки, не желающие переходить в разряд PvP-персонажей, будут в полной безопасности от какихлибо враждебных действий со стороны других геймеров.

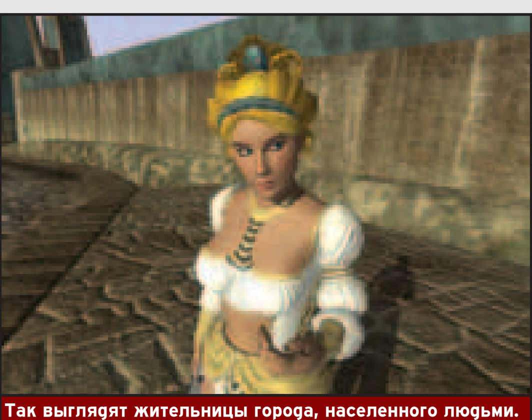


Дизайнер *EQ2* оказался свойским парнем и в течение часа терпеливо отвечал на наши каверзные вопросы. Но насчет наследства так и не раскололся...

Путешествия по необъятным просторам Norrath существенно ускорятся благодаря возможности ездить на верховых животных и плавать на кораблях, причем игроки смогут сами управлять этими кораблями, (такая воз-


Красивая девушка в красивой броне, с красивым мечом... не хотел бы я встретить такую вечером на узкой дорожке!


Эта пара неплохо смотрится, не находите?


Так выглядят жительницы города, населенного людьми.

А так – обитательницы особняков, кишащих нежитью!

можность, впрочем, имеется и в *Ultima Online*).

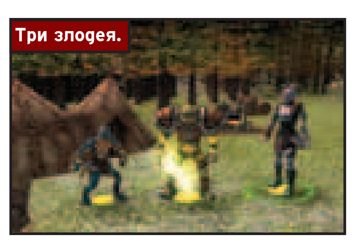
Действие *EverQuest II* разворачивается спустя 500 лет после событий оригинальной игры – за это время успел случиться глобальный катаклизм, и мир существенно изменился, хотя ветераны первой части найдут здесь и множество знакомых мест. В текущей версии *EQ2* ландшафты выглядят просто сногсшибательно – все эти движущиеся холмы, пустыни, густые леса и бурлящие жизнью города... Кстати, в городах можно будет приобретать в собственность недвижимость – небольшие апартаменты (т.е. квартиры), дома и огромные замки в качестве штаб-квартир гильдий.

Импортировать персонаж из оригинальной игры нельзя, но зато можно сделать его потомком своего предыдущего героя. Какого рода предметы и богатства он сможет получить по наследству – пока секрет, дизайнер наотрез отказался говорить на эту тему. Кстати, о персонажах – в *EverQuest II* они могут принадлежать к 16 народам и 48 классам, так что даже с учетом расовых ограничений разнообразие доступных вариантов поражает воображение. Кроме того, игроку будут предоставлены широчайшие возможности по кастомизации внешности персонажа (включая настройку черт лица, возраста, цвета кожи, глаз и волос), что сделает каждого героя по-настоящему индивидуальным и не похожим на всех остальных.

В завершение – технические детали. Для того чтобы насладиться описанными выше красотами, потребуется процессор частотой 1 гигагерц, не менее 512 MB памяти и видеокарта с 64 MB RAM на борту. О такой мелочи как выделенный канал связи с Интернет (по-ихнему – broadband) авторы даже не упоминают – это, как бы, само собой разумеется.

Lords of EverQuest

ИЗДАТЕЛЬ: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT** РАЗРАБОТЧИК: **RAPID EYE ENTERTAINMENT** ЖАНР: **RTS**
URL: **WWW.LORDSOFEVERQUEST.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ЗИМА 2003**


Три злодея.

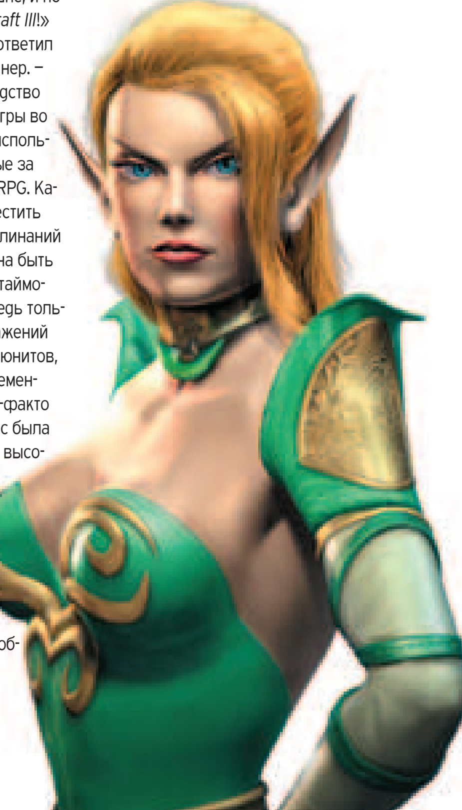
Первый вопрос, который я задал разработчику *Lords of EverQuest*, звучал так: «Правда ли, что эта игра – месть Blizzard за то, что компания, являющаяся признанным авторитетом в жанре RTS, посягнула на святая святых Sony Online Entertainment – онлайновые RPG? Ведь *Lords of EverQuest* и внешне, и по сути своей ОЧЕНЬ напоминает *Warcraft III*!»

«Нет, – ни секунды не колеблясь, ответил стоящий у стенда чернокожий дизайнер. – Все было совсем по-другому. Руководство Sony приняло решение о создании игры во вселенной *EverQuest*, в которой бы использовались все наработки, накопленные за много лет существования этой MMORPG. Какой выбрать жанр? Понятно, что вместить все разнообразие рас, классов и заклинаний могла только стратегия. Какой должна быть эта стратегия – походовой или риал-таймовой? Разумеется, риал-таймовой – ведь только так можно передать динамику сражений *EverQuest*. Что касается трехмерных юнитов, вращающейся камеры и ролевых элементов – сегодня данные фишки уже де-факто стали стандартами жанра RTS, и у нас была возможность воплотить их на самом высоком уровне. Так что как видите, Blizzard и ее *Warcraft III* здесь абсолютно ни при чем».

Оставим это заявление на совести разработчиков, (я-то лично все равно считаю, что *Lords of EverQuest* – это месть, причем совершенно явная и недвусмысленная), и обратим наши взоры к самой игре.

Нужно признать, что, несмотря на явное внешнее сходство с *Warcraft III*, сюжетная подоплека и ролевая система *LOEQ* действительно совершенно оригинальны. Дело в том, что КАЖДЫЙ юнит здесь является героем онлайновой RPG *EverQuest*! Соответственно, все их заклинания, доспехи, оружие, анимация и даже одежда не высосаны кем-то из пальца, а бережно перенесены из великолепно сбалансированного игрового мира, уже в течение многих лет бьющего все рекорды популярности.

Вот сухие цифры. Действие *Lords of EverQuest* разворачивается за 10 тысяч лет до событий оригинального *EQ*. В игре будет 19 рас (Humans, Elves, Dwarves, Fiends, Dragons,

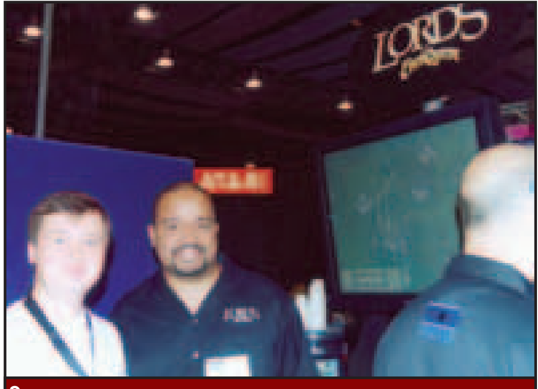


Kobolds, Undead и т.д.), объединенных в 3 враждующих альянса. У каждого альянса – по 22 уникальных юнита. Сотни предметов и магических артефактов. Ресурс всего один – платина. Еда есть, но она не добывается – просто возводятся производящие пищу здания, наподобие ферм в *Warcraft*. Кстати, здания здесь не строятся рабочими, а вырастают сами – соответственно пейзан-строителей нет, а есть только сборщики. У эльфов, например, платину добывают пчелы, которые, как ни странно, не имеют жала и в этой связи абсолютно не способны за себя постоять в случае нападения. У злых рас добытчиками служат пауки. Поскольку все юниты являются героями *EverQuest*, они получают в ходе боев опыт и уровни. Наивысший уровень – 30-й. Лимит на максимальное количество юнитов у одной стороны – 200 (соответственно всего на карте может быть до 600 бойцов). Движок имеет три уровня масштабирования и способен выводить на экран 32-битную картинку в разрешении 1600x1200. Минимальные требования – процессор 1800 мегагерц, 256 MB памяти и GeForce 2. Полная версия игры будет включать три одиночных кампании – за каждую из враждующих сторон (36 карт, полное прохождение займет не менее 75 часов) – и несколько десятков уровней для мультиплеерных баталий, в которых смогут участвовать до 12 игроков.


Какое же фэнтези без скелетов?

Теперь о самих Лордах – что это за звери такие и с чем их едят? Lords, благодаря которым игра, собственно, и получила свое название, – это альтер-эго игроков: мощные юниты, которые нельзя производить в зданиях и которые переходят из миссии в миссию. Всего имеется 15 различных Лордов. Все они могут использовать магические артефакты и накапливают опыт, улучшая свои атрибуты и осваивая новые скиллы и заклинания (общим числом более 125). Помимо того, что Лорды сражаются на поле боя вместе с другими войсками, они еще выполняют квесты и играют роль командиров, излучая вокруг себя т.н. «сферу влияния» (sphere of influence), усиливающую подчиненных им бойцов. В лучших традициях *EverQuest* экипировка Лорда (броня, шлем, оружие) непосредственно отражается на его внешнем облике. Судя по всему, мы имеем дело с аналогом Wizard'а из *Age of Wonders* или, если хотите, Ворлорда из пока еще не вышедших *Warlords IV*.

Напоследок – пара слов о разработчиках. Созданием *Lords of EverQuest* занимаются люди, за чьими плечами такие шедевры, как *Might and Magic* и *Heroes of Might and Magic*. Дело в том, что после недавнего банкротства компании 3DO лидер ее девелоперской студии Марк Кэлдуэлл (Mark Caldwell) основал новую фирму – Rapid Eye Entertainment – куда почти в полном составе перешли бывшие дизайнеры 3DO. Столь серьезный опыт авторов и детально проработанная вселенная *EverQuest* с ее мифами, магией и ролевой системой дают все основания надеяться, что нас ждет настоящий хит – вполне реальный конкурент *Warcraft III*.



Этот человек, честно глядя нам в глаза, заявил, что разработка *Lords of EQ* никак не связана с *World of WC*.


Признайтесь честно: у вас ведь эта база тоже вызывает ассоциации с *Warcraft III*?

Ground Control 2: Operation Exodus

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL** РАЗРАБОТЧИК: **NDA PRODUCTIONS / MASSIVE ENTERTAINMENT** ЖАНР: **3D-ACTION/RTS** URL: **WWW.GROUNDCONTROL2.COM** ДАТА ВЫХОДА: **НАЧАЛО 2004**

CGW уже писал о *Ground Control 2* в репортаже с лос-анджелесской выставки *E3*, но в Лондоне на *ECTS*, нам удалось не только увидеть рабочую версию игры, но и пройти в ней одну из миссий одиночной кампании (15-ю, если быть точным, хотя вряд ли сейчас это имеет значение).

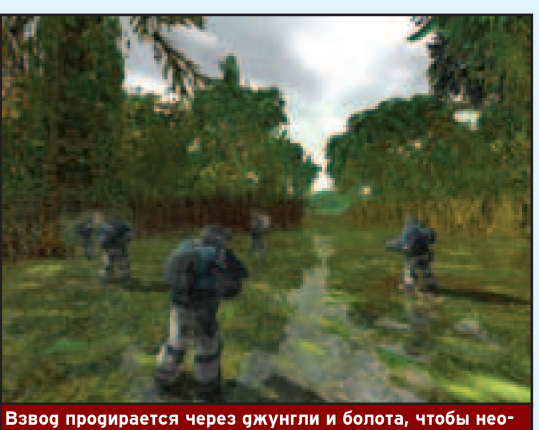
Для тех, кто не в курсе, вкратце напомним о том, что же представляет собой данная RTS. Геймплей *Ground Control 2* покоится на двух китах: полной трехмерности и продвинутой тактике. Никаких баз, никакого создания войск – юниты доставляются на поле боя орбитальным десантным кораблем (Drop Ship), их количество всегда ограничено, и оно ВСЕГДА заведомо меньше, чем у противника. В этой ситуации на первый план выходит грамотное управление войсками и тактические маневры, такие, например, как заход с фланга и окружение, а также использование особенностей рельефа, (в лесу бойцы могут спрятаться, а с горы они значительно метче и больнее стреляют, в то время как по ним самим попасть гораздо труднее).

Кроме того, чтобы начать вызывать с орбиты подкрепление (особенно тяжелую технику), нужно сначала захватить посадочную площадку маленькой группой легковооруженной пехоты – зачастую это требует намного больше времени и сил, чем последующее выполнение задач миссии. Drop Ship, с одной стороны, достаточно велик, с другой – вовсе не безразмерен, поэтому каждый раз приходится поломать голову, прежде чем решить, кого заказать – быстрых снайперов или медленных терминаторов. Время доставки войск составляет около 20 секунд. Корабль прилетает, высаживает их и улетает... или не улетает. Дело в том, что при желании Drop Ship можно использовать непосредственно в сражении, благо он здоровенный, быстрый и обладает огромной огневой мощью. Но тогда перед миссией на него нужно установить дополнительную броню, дополнительные топливные баки (ведь кораблю предстоит много летать над полем боя!), а также более мощное оружие, чем предлагается по умолчанию. А все эти апгрейды уменьшают количество слотов для десантируемых войск, ослабляя таким образом ваши наземные силы. Есть над чем задуматься...



Миссия пройдена!


Drop Ship завис над вражеской базой.


Взвод продирается через джунгли и болота, чтобы неожиданно напасть на противника сбоку. Полное ощущение, что перед тобой – продвинутый тактический шутер.

Но вернемся к уже упомянутой 15-й миссии. Ее конечная цель – уничтожить огромную вражескую пушку, стоящую на высоком холме и гордо смотрящую в небо. Пушка настолько велика, что солдаты рядом с ней кажутся муравьями, поэтому для ее разрушения потребуется тяжелая техника. А для высадки техники нужна посадочная площадка. И вот группа солдат продирается сквозь полигональные заросли, чтобы неожиданно с тыла напасть на ничего не подозревающего противника. Графика – что-то потрясающее. Если максимально приблизить камеру к взводу бойцов, перемещающихся по местности, то создается полное впечатление, что ты играешь в какой-то тактический шутер. Анимация солдат – выше всяких похвал. Жаль только, что нельзя переключаться в режим от первого лица.

Вокруг тебя – совершенно фантастический мир с топкими болотами, туманными равнинами, холмами, джунглями, птицами, порхающими в небе. Почему-то самое большое впечатление на меня произвели именно птицы – ведь, по большому счету, с точки зрения геймплея они совершенно не нужны и введены в игру просто для красоты... Но довольно лирики. Захватив посадочную площадку, я вызываю Drop Ship и высаживаю два пехотных взвода, (я не собираюсь использовать в бою сам корабль, поэтому могу доставлять с орбиты довольно большие группы). Пока тяжелые терминаторы в лоб штурмуют генераторную площадку, быстрые снайперы обходят обороняющихся сбоку и быстро уничтожают их с дальней дистанции. Генераторы взорваны, и через 20 секунд Drop Ship выгружает танки. Заход тремя группами с разных сторон – и циклопическая пушка картинно взрывается, а ее чудовищный ствол медленно опускается вниз. Финита!


Чудовищная пушка уничтожена!

Что самое удивительное, всю эту красоту (см. скриншоты) потянет машина с процессором 700 мегагерц, 256 MB памяти и видеокартой GeForce 2. Еще одно несомненное достоинство *Ground Control 2* – чрезвычайно удобное управление, позволяющее одним-двумя кликами отдавать команды подразделениям и отдельным юнитам.

Напоследок – о сюжете. Я намеренно оставил его под самый конец, ибо с точки зрения геймплея он совершенно не важен. Но для порядка вкратце пересказать его все-таки нужно. Итак, на дворе 2741 год (300 лет после окончания первой части игры). Идет кровопролитная космическая война между Northern Star Alliance (хорошая сторона) и Terran Empire (соответственно плохая сторона). Главный герой – капитан Джейкоб Ангелус – принимает на себя руководство войсками Альянса в самый драматический момент: Империя сумела высадить десант на последнюю планету, контролируемую NSA – Morningstar Prime. Впрочем, лично капитан Ангелус участия в боях не принимает, а незримо присутствует на орбите, передав всю инициативу вам. Вот, собственно, и все.

Ждем января.

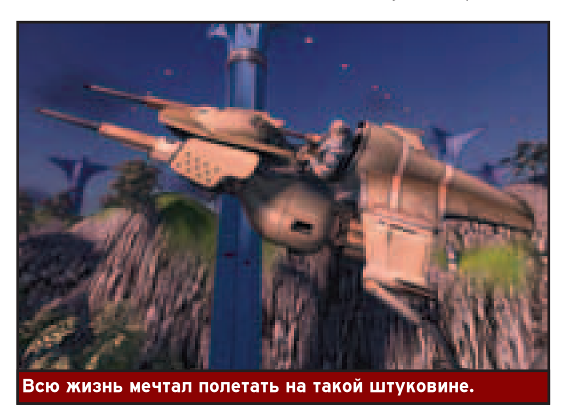
Black 9

ИЗДАТЕЛЬ: **MAJESCO GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **TALDREN** ЖАНР: **ACTION/RPG** URL: **WWW.BLACK-9.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

В 2080 году девять могущественных тайных организаций, веками скромно державшихся в тени, наконец-то вступили в открытую борьбу за мировое господство. Вы – наемник, для которого понятия добра и зла весьма относительны, главное – чтобы заказчик денежки платил. А заказчиками в данном случае как раз и будут выступать 9 уже упомянутых иллюминатов, для которых вам предстоит выполнять сложные и рискованные миссии. По жанру *Black 9* является гибридом экшена и RPG – что-то вроде *System Shock 2* или *Tron 2.0*: здесь нам придется и достаточно много стрелять, и прятаться, и хитрые головоломки решать, и совершенствовать персонаж, вживляя в него нанотехнические импланты.

Отдавая дань моде, разработчики включили в *Black 9* возможность переключаться между режимами от первого и от третьего лица, а также управление всевозможными транспортными средствами. Оружейный арсенал весьма обширен, а ассортимент всевозможных имплантов – вообще, практически безграничен и позволяет оптимально приспособить персонаж к вашему излюбленному стилю игры (ведь большинство миссий можно проходить различными способами). Героев, кстати сказать, предлагается на выбор четыре типа – боец, хакер, нано-маг и еще один, пока секретный класс. По ходу дела нам предстоит посетить как целый ряд городов на Земле – Сеул, Макао, Шанхай и т.д., – так и экзотические инопланетные локации, в частности Луну и Марс. Благодаря продвинутому движку Unreal Warfare все они выглядят весьма впечатляюще.

Напоследок – курьезная деталь: при наличии выделенной линии связи с Интернетом вы сможете играть многопользовательские сессии с владельцами Xbox Live и PS2 Online. Господи! Радость-то какая! Теперь и помереть не жалко.


Всю жизнь мечтал полетать на такой штуковине.


Неужели это я??!

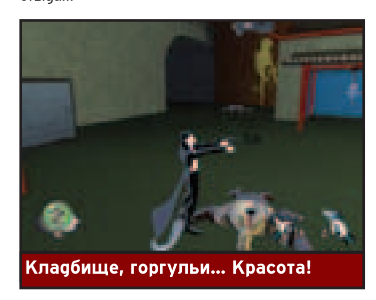
Женский персонаж выглядит весьма эффектно.

Drake

ИЗДАТЕЛЬ: **MAJESCO GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **IDOL FX** ЖАНР: **TPS**
URL: **WWW.DRAKEGAME.COM** ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

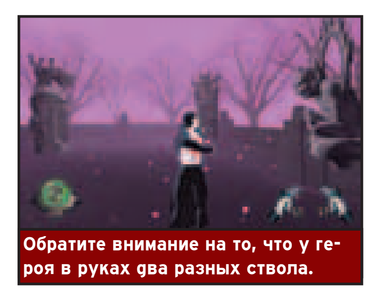
Популярность игр, сделанных на основе комиксов и выполненных в специфическом «комиксовом» стиле, стремительно растет – причем не только на приставках, но и на нашем родном PC. Отличительными признаками вышеназванного стиля являются: подчеркнуто «мультяшная» графика, наличие фантастических супергероев (как хороших, так и плохих, находящихся в сложных взаимоотношениях друг с другом), полное презрение авторов к реализму и законам физики, а также бешеный драйв геймплея.

Drake – типичный представитель таких «комиксовых» экшенов. В режиме от третьего лица мы наблюдаем, как колоритный мужик в черном плаще с развевающимися полами и с пушкой в каждой руке носится по Гонконгу и массами отстреливает злых ниндзя. Как он при этом прыгает, как кувыркается, как бегает по стенам!.. Спайдермен и Бэтмен краснеют от стыда...


Кладбище, горгульи... Красота!

Сюжетная подоплека тотального геноцида такова: наш герой, которого, как ни странно, тоже зовут *Drake*, является (вернее, являлся!) членом гонконгского клана 99 Dragons. Недавно клан был целиком вырезан, а принадлежавшая ему древняя реликвия – похищена. А реликвия, между прочим, обладает весьма необычным свойством: она способна похищать души живых людей и, используя их энергию, воскрешать мертвецов – иными словами, в злых руках артефакт становится поистине «абсолютным оружием». Drake тоже был убит вместе со всеми остальными членами своего клана, но затем он оказался воскрешен из мертвых, и теперь его цель – любой ценой отомстить и вернуть украденную реликвию.

В арсенале героя – полный комплект современных трюков, включая замедление времени, бег по стенам и головолокружительные прыжки. Кроме того, ассортимент доступного оружия также весьма обширен. От убитых врагов вверх поднимаются полупрозрачные пузыри - их души, которые *Drake* должен ловить, чтобы восстанавливать свое здоровье (характерный признак классической аркады). Анимация смерти противников – крайне разнообразна, а звуки выстрелов и вопли боли сопровождаются всплывающими пузырями с соответствующими надписями.


Обратите внимание на то, что у героя в руках два разных ствола.


Красный ковер, красные стены, красные фонарики, красные вазы, красная кровь...

Главным технологическим «ноу-хау» *Drake* является т.н. «периферийное текстурирование» – собственная разработка стокгольмской студии Idol FX. Внешне это выглядит как сочетание технологий cel-shading и environmental mapping – сами же авторы называют свой графический стиль «neon gothic». В целом, надо признать, что игра весьма приятно смотрится, а играется – весело и ненапряжно. Будем надеяться, что *Drake* найдет свою целевую аудиторию, во всяком случае, моему 10-летнему сыну он понравится, в этом можно не сомневаться.

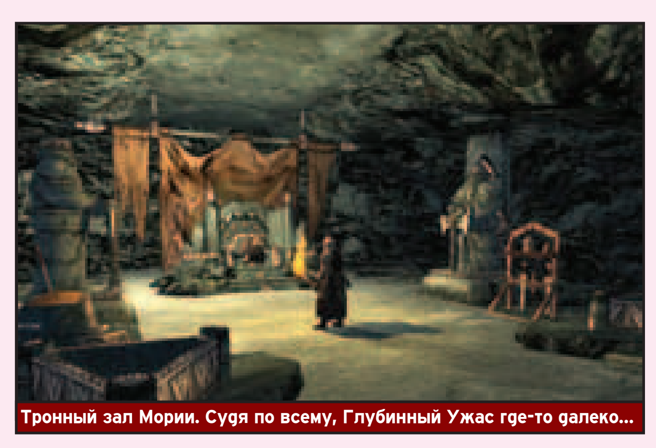
Middle-Earth Online

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE** ЖАНР: **MMORPG** URL: **WWW.LORDOFTHERINGS.COM/MEO** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2004**

Думаю, никто не будет спорить о том, что сказочный мир Средиземья, придуманный Толкиеном, – идеальная основа для создания онлайновой ролевой игры. Остается только удивляться, что до сих пор по этой игровой вселенной так и не было выпущено ни одной MMORPG. Но к концу следующего года ситуация должна измениться: корпорация Vivendi Universal, обладающая всеми правами на изготовление фильмов и игр под торговой маркой *Lord of the Rings*, поручила студии Turbine Entertainment (между прочим, создателю обеих частей *Asheron's Call*) разработку сетевой RPG под названием *Middle-Earth Online*, и в отличие от *E3*, где были представлены лишь общие идеи и первые наброски, на выставке *ECTS* авторы показали публике уже вполне конкретный материал.

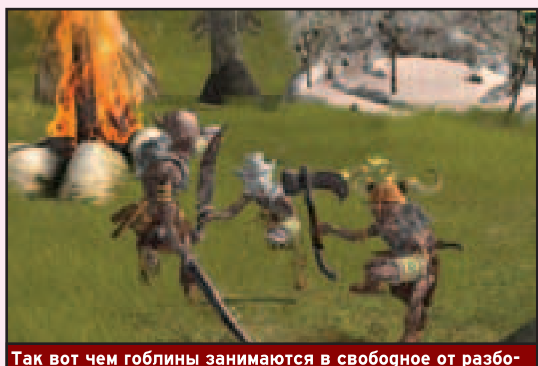
Итак, место действия – Средиземье, время – начало первого тома *«Властелина колец»*. Саурон стремительно наращивает свою силу и собирает огромное войско, Назгулы вылетели на поиски Единого Кольца, и для борьбы с ними со всех концов света спешат отважные герои, в числе которых предстоит оказаться и нам с вами. Ситуация и вправду драматическая: над свободными народами нависла вполне реальная угроза полного уничтожения, так что скучно не будет, не сомневайтесь.

На данный момент анонсированы следующие играбельные расы: Хоббиты (хитрые, скрытные и ловкие), Гномы (яростные и безжалостные к врагам), Эльфы (таинственные жители заповедных лесов) и Люди (отважные и универсальные). У каждой расы будет своя историческая родина (читай – стартовая локация) и свои уникальные квесты. Базовых классов немного – все они соответствуют своим прототипам из романа Толкиена, но зато в рамках выбранной профессии допускается широчайшая специализация, делающая каждый персонаж по-настоящему уникальным. Более того, непонравившуюся профессию можно будет впоследствии сменить (как Пин и Мерри, начав типичными воришками, стали затем воинами Рохана и Гондора).


Тронный зал Мории. Судя по всему, Глубинный Ужас где-то далеко...

Авторы не поленились и воссоздали практически все знаменитые места Эриадора, хорошо известные нам по книгам Профессора и фильмам Питера Джексона, – пасторальный Шир, зловещий Древний Лес, жуткие Проклятые Топи, светлый Ривенделл, смертельно опасные Морийские Копи и т.д. Список противников также весьма обширен – орки, тролли, гигантские пауки, умертвия и даже сами Назгулы!

Игровой движок рассчитан на одновременное присутствие в онлайне тысяч геймеров. Каждый из нас сможет объединяться с другими игроками, создавая свои собственные Братства, – числом до 9 членов. Разработчики, кстати, особо приветствуют Братства, состоящие



Так вот чем гоблины занимаются в свободное от разбоев и грабежей время!..



Какой же хоббитский праздник без массовой пирушки?

из представителей разных рас и профессий. Вместе нам будет намного веселее (и безопаснее) путешествовать и выполнять квесты, которые здесь подразделяются на два типа: обычные и легендарные, влияющие на всю судьбу игрового мира. В ходе странствий по необъятным просторам Эриадора мы встретимся и со старыми знакомыми – Элрондом, Томом Бомбадилом, Бильбо, Дунаданскими следопытами и т.д.

Одна из самых любопытных фишек игры – возможность самому выбрать мировоззрение персонажа и сторону, за которую он будет сражаться. Иными словами, все желающие присоединиться к армии Саурона получат такую возможность, (правда, пока не очень ясно, как конкретно это будет реализовано, учитывая, что орки в списке играбельных рас не фигурируют).

Как известно, мир Средиземья таит в себе несметные сокровища – доспехи, мечи, реликвии, свитки с заклинаниями, золото, драгоценные украшения, полезные инструменты и т.д., которые только и ждут того, чтобы вы их нашли и присвоили. По словам разработчиков, число всевозможных артефактов будет исчисляться многими тысячами, причем, подобно *Diablo II*, нас ждут уникальные наборы брони и составное оружие со слотами для рун и драгоценных камней, многократно усиливающих его мощь.

Но самое мощное оружие будут ковать сами геймеры – ведь помимо боевых профессий, в *Middle-Earth Online* будут и сугубо мирные. Для изготовления любого предмета понадобятся специфические ресурсы, и чем реже и дороже такой ресурс (скажем, мифрил или самоцветы), тем более мощным получится артефакт. Так что для того чтобы прославиться на все Средиземье, вовсе не обязательно отправляться куда-то далеко-далеко – вполне можно остаться жить в родном поселке, отстроить себе дом (игра допускает наличие у игроков собственной недвижимости) и всерьез заняться кузнечным, ювелирным или поварским (!) ремеслом. Скучать при этом не придется, т.к. рядом всегда есть таверна, где можно встретиться с друзьями, пообщаться, попеть песни, пропустить пинту-другую эля...

Вообще, дизайнеры Turbine Entertainment придают огромное значение общению и социальному взаимодействию игроков. Помимо вступлений в маленькие Братства, вы можете стать членом крупного клана-землячества, можете жениться и даже... усыновить другого героя, управляемого живым игроком. Чудеса, да и только!

Напоследок – немного о боевой системе. По словам авторов, она будет потрясающе гибкой: с одной стороны, в ней по максимуму задействованы все навыки и способности персонажей (которые, естественно, нужно будет применять вручную), с другой – неожиданный обрыв связи вовсе не приведет к мгновенной гибели героя, ибо тот и в автоматическом режиме будет способен за себя постоять.

До выхода игры остается еще больше года, поэтому делать какие-либо выводы пока преждевременно. Еще полтора месяца назад я был уверен, что после релиза *Star Wars Galaxies* всем остальным онлайновым RPG можно будет смело закрываться и уходить на покой. Сейчас, после неудачного старта *SWG*, я не уверен уже ни в чем... Кто знает, быть может, именно *Middle-Earth Online* суждено стать новым знаменем жанра MMORPG?

Spellforce

ИЗДАТЕЛЬ: **BIGBEN INTERACTIVE UK LTD. / РУССОБИТ-М** РАЗРАБОТЧИК: **PHENOMIC** ЖАНР: **RTS/RPG** URL: **WWW.BIGBENINTERACTIVE.CO.UK** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2003**

В августовском (№*08(15) 2003*) номере *CGW* мы уже писали про этот интересный гибрид RTS и RPG, разрабатываемый немецкой студией Phenomic (костяк которой, между прочим, составляют люди, принимавшие участие в создании легендарных *Settlers*), поэтому сейчас я просто вкратце перескажу то новое, что нам удалось выяснить на *ECTS*.

Предыстория игры такова: 13 могущественных магов насмерть сцепились в борьбе за власть, и земля погрузилась в пучину хаоса и разрухи. Целые страны были в мгновение ока уничтожены, а огромные континенты раскололись и ушли под воду. Под конец осталось всего несколько островов, соединенных магическими порталами. И вот здесь-то на сцену и выходит наш персонаж – главный герой игры. Человек, несущий на себе проклятие бессмертия и связанный энергией кровавых рун. Именно ему суждено решить судьбу мира – к лучшему или к худшему, это уж как пойдет...

Итак, герой в *Spellforce* один – он переходит из миссии в миссию, выполняет квесты и набирает опыт. Сюжет игры – нелинейный, с множеством опциональных миссий и заданий. Игровой процесс включает два совершенно различных аспекта – стратегический и RPG-шный (сами разработчики иногда называют свое творение «гибридом *Warcraft III* и *Dungeon Siege*»). Начнем со второго. В показанной нам миссии одинокий герой довольно долго шел по дороге, периодически отбиваясь от мелких кучек гоблинов, – шел, шел и пришел в деревню. Там у NPC, с которыми требовалось побеседовать, над головой качались вопросительные знаки. Поговорив со старейшиной и получив квест, он вышел оттуда уже в сопровождении группы управляемых компьютером воинов. Задача была очень проста – довести хотя бы одного из них до портала и провести через него, но стоявший у стенда разработчик так увлекся разговором с нами, что применил к охранявшим портал врагам заклинание, весьма напоминающее знаменитый Meteor Storm, и все квестовые воины, полезшие на свою беду в драку, оказались уничтожены...

Тогда расстроенный дизайнер загрузил другую миссию и показал нам «стратегический режим». Здесь главная задача персонажа – найти нейтральный портал и отбить его у монстров. После этого герой получает возможность вызвать нескольких рабочих юнитов той расы, которой принадлежит данный портал, и они начинают собирать ресурсы и строить здания, производящие боевые юниты. Играбельных рас шесть: Humans, Dwarves, Elves, Dark Elves, Orcs и Trolls. Враждебных – более 30 (от трусливых Goblins до мощнейших Demons и Dragons). Любопытная деталь: мировоззрение героя и использу-



Бой с пауком в самом разгаре. Интересно, какие сокровища спрятаны в его паутине?



Люди и Эльфы против Троллей. Но какая графика шикарная, а?!

емая им магия (делящаяся на несколько школ – White, Black, Elemental и т.д.) никак не связаны с доступностью тех или иных рас – т.е. черный маг-некромант без проблем может отстроить базу светлых Эльфов. Вторая любопытная деталь: все «добрые» расы представлены исключительно женскими юнитами, а «злые» – мужскими. Например, рабочие Эльфов – сексапильные девушки в бикини (как, впрочем, и их воительницы, которые носят доспехи, больше открывающие, чем скрывающие). Только Люди, представляющие нейтральное мировоззрение, имеют в своем арсенале представителей обоих полов. «У нас все не так, как в реальной жизни, – смеясь, объяснил разработчик, – женщины хорошие, а мужчины – плохие». Еще необходимо добавить, что обычные юниты никакого опыта со временем не получают, количество их не ограничено, стоят они дешево, в последующие миссии не переходят и потому используются в боях исключительно в качестве пушечного мяса (в отличие, скажем, от *Lords of EverQuest*).

Что касается самих сражений, то они, в зависимости от ситуации, напоминают то классическую RTS, то экшен от третьего лица. Дело в том, что камеру можно свободно вращать, приближать и удалять, и поэтому во время массовых баталий ты просто выделяешь десятки юнитов рамочкой и бросаешь их на врага, а в «ролевом» режиме ты маневрируешь персонажем, швыряя во врагов заклинания. И здесь мы подходим к фишке, принципиально отличающей *Spellforce* от всех остальных стратегий (и RPG!). Здесь ты СНАЧАЛА выбираешь противника и лишь ПОТОМ – заклинание, оптимально подходящее для его уничтожения. Это, казалось бы, такое простое нововведение кардинально меняет геймплей, делая управление риал-таймовым сражением значительно удобнее и вдумчивее. Кстати, о магическом арсенале. В ходе странствий по карте персонаж периодически находит свитки с заклинаниями, и для того чтобы получить возможность использовать их в бою, нужно сначала перетащить их в книгу, а оттуда – на панель внизу экрана (при этом нужно хорошо подумать, какие именно спеллы тебе понадобятся в предстоящем сражении, ведь количество слотов ограничено).

Урон, наносимый юнитами друг другу в бою, показывается всплывающими цифрами. Враги, как объяснил мне дизайнер, периодически респавнятся, так что, разгромив логово троллей и вернувшись туда через некоторое время, ты снова застанешь его полным монстров. Я, естественно, тут же спросил, не приведет ли подобная система к тому, что геймеры будут по много раз зачищать одни и те же места, чтобы получше прокачать персонаж. «Нет, – заверил меня разработчик. – Уже при повторной зачистке логова количество получаемого опыта будет намного меньше, чем в первый раз, а при последующих – экспы не будет вообще».

Вот такая интересная игра зреет в недрах студии Phenomic. Выйти она должна или перед Новым Годом, или сразу же после него, так что ждать остается уже совсем недолго.



Классическое RTS-ное побоище.

Deus Ex: Invisible War

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE** РАЗРАБОТЧИК: **ION STORM**
ЖАНР: **ACTION/RPG** URL: **WWW.DEUS-EX.COM** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2003**

Invisible War является продолжением оригинального *Deus Ex* – революционного гибрида жанров Action и RPG, настолько поразившего современников своей сложностью, глубиной, нелинейностью, богатством возможностей и системными требованиями, что в итоге почти никто так и не прошел игру до конца.

Действие *Deus Ex: Invisible War* разворачивается спустя примерно 20 лет после окончания первой части. Мир только-только начал было оправляться после тайной войны, которой был посвящен сюжет оригинала, – но технологическое развитие в очередной раз вышло из-под контроля общества, и планету поразила глобальная депрессия. Разразилась жесточайшая борьба за самые простые и необходимые для жизни ресурсы – еду, воду, личную безопасность и чистый воздух. Некоторые жадные до власти религиозные и политические группы увидели в этом хаосе благоприятную возможность ввести своих агентов в состав мирового правительства – им хватило ума понять, что именно сейчас решается, в каком направлении пойдет дальнейшее развитие человечества.

Игроку предстоит проникнуть в наиболее охраняемые секреты каждой из этих фракций и выяснить, кто же на самом деле стоит за всей этой закулисной игрой, уверенно идя к мировому господству, сам при этом оставаясь в тени. В конце концов, мы поймем, что именно наш герой (или героиня) является ключом к планам всех враждующих фракций. При этом самая главная тайна, выяснение которой, на самом-то деле, и является истинной целью игры, откроется нам лишь в ходе геймплея – и будет иметь для персонажа весьма личный характер...

Помимо захватывающего сюжета, являющегося, по словам главы Ion Storm Уоррена Спектора (Warren Spector), неотъемлемым элементом любой



Почему в киберпанковских фильмах и играх небо всегда такое темное? И неужели по улицам все постоянно ходят с оружием?

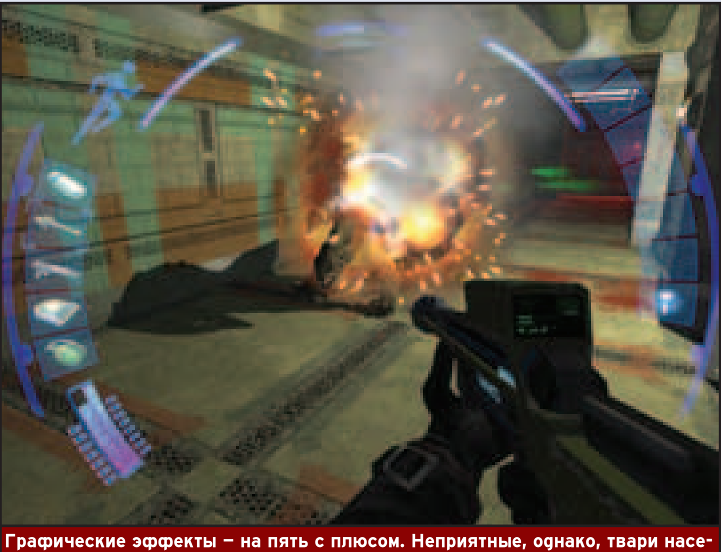
игры во вселенной *Deus Ex*, в *Invisible War* будет еще мощная ролевая система, жесткий экшен, стелс-элементы и мрачная киберпанковская атмосфера безысходного будущего.

Как и в первой части, игроку предстоит не «проходить» сюжет, а «участвовать» в нем, своими собственными действиями и решениями определяя ход дальнейшего развития событий. Нам предстоит по-настоящему отыгрывать свою роль и постоянно принимать весьма непростые с этической точки зрения решения. Плохая новость: вам будут постоянно лгать, вас все время будут предавать. Хорошая новость: помимо новых друзей и врагов вам предстоит встретиться кое с кем из старых знакомых, а также побывать во многих известных уголках земного шара – в Москве, Сиэттле, Лондоне – и оценить, как они изменились за прошедшие 50 лет.

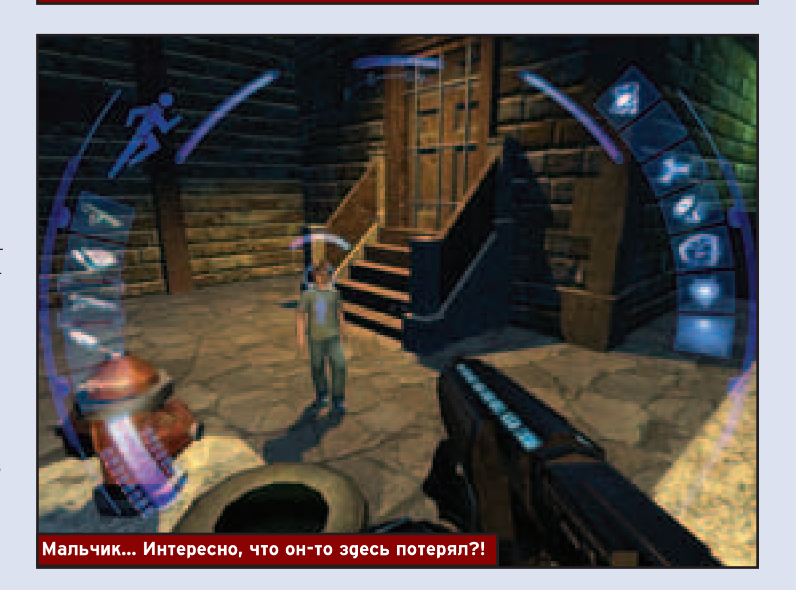
Процесс создания и прокачки персонажа, идеально соответствующего вашему стилю геймплея, будет осуществляться по трем направлениям: нанотехническое усовершенствование организма, подбор оптимального оружия и сбор полезных приспособлений. Как и в первой части, игровой мир будет в высшей степени интерактивным, и грамотное применение скиллов и гаджетов поможет вам преодолеть, казалось бы, абсолютно непроходимые препятствия (причем, возможно, совсем не тем способом, каким задумали разработчики). Свобода действий полная – можно сражаться, прятаться, разговаривать, взламывать двери, сейфы и компьютеры... Благодаря продвинутой ролевой системе и наличию огромного количества разнообразных приспособлений персонаж способен выделывать совершенно фантастические трюки – видеть сквозь стены, подпрыгивать на высоту 12 метров, залечивать критические раны, становиться невидимым для радаров...

Список прочих игровых фишек включает (цитирую по пресс-релизу): реалистичную физику, умный AI, потрясающую детализацию и анимацию моделей, невероятную озвучку, а также непревзойденную систему освещения.

Напоследок – ложка дегтя. *Deus Ex: Invisible War* одновременно выходит на PC и Xbox, и вполне может статься, что игровой процесс будет сознательно упрощен и оглуплен в угоду приставочникам. Тем не менее, будем ждать и надеяться на лучшее.



Графические эффекты – на пять с плюсом. Неприятные, однако, твари населяют эти катакомбы...



Мальчик... Интересно, что он-то здесь потерял?!

Bloody Magic (Магия Крови)

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **SKY FALLEN** ЖАНР: **ACTION/RPG** URL: **WWW.1C.RU** ДАТА ВЫХОДА: **ЛЕТО 2004**

Встреча старых друзей – это всегда здорово. А если эти друзья – журнал *CGW* и компания «1С» – то здорово вдвойне. Ведь где нам еще встретиться и в спокойной, дружеской обстановке пообщаться, как не в Лондоне? Впрочем, шутки в сторону. По словам PR-менеджера «1С» Анатолия Субботина, на *ECTS* издательская компания привезла несколько игр, которые еще НИКТО живьем не видел, и даже на ее официальном сайте про них пока нет никакой информации. Так что все, что вы здесь прочтете, – полнейший эксклюзив из первых рук. Приступим.

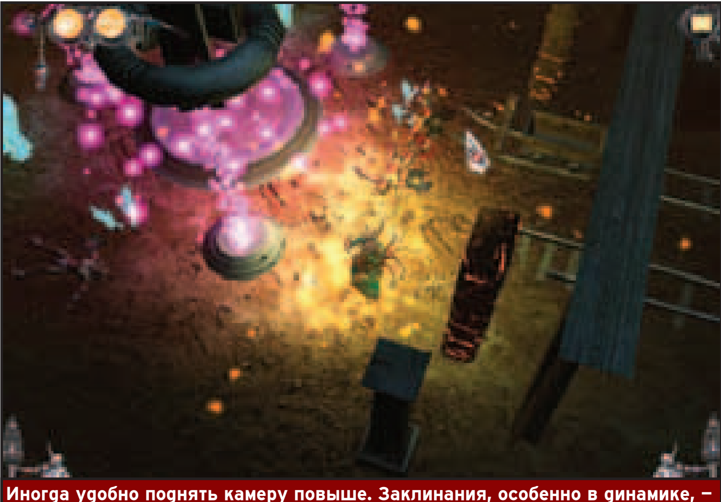
...Все началось с того, что обитатель одного из магических миров – демон Modo – был лишен волшебной силы и сослан на Землю в качестве наказания за свои многочисленные преступления в загробной жизни. Соответственно его основная цель – вернуть прежнюю мощь и уничтожить свою постылую тюрьму – нашу с вами зеленую планету. Ну а герою Bloody Magic предстоит нелегкий выбор – или сорвать зловещие планы Modo, или же присоединиться к падшему демону и помочь ему.

«Магия Крови» (рабочее название) – это полностью трехмерная RPG с видом от третьего лица. Камеру можно как угодно приближать, удалять и вращать. Ландшафты, модели персонажей, эффекты заклинаний – все выполнено на самом высоком уровне. По геймплею игра несколько напоминает *Diablo*, но с одной существенной разницей: несмотря на наличие разнообразного ручного оружия, главная сила здесь – магия. Помимо глобальной сюжетной линии (5 здоровенных актов, в

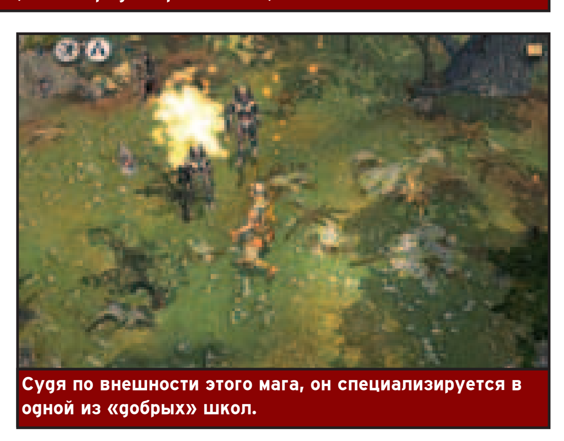
***CGW* и 1С – друзья навек! На снимке слева направо: Александр Александровский (менеджер по лицензированию 1С), Елизавета Емельянова (фотограф *CGW-RE*), Анатолий Субботин (PR-менеджер 1С), Лев Емельянов (зам. гл. редактора *CGW-RE*).**

конце каждого – мощные боссы), имеется еще множество необязательных квестов, выполнять или не выполнять которые – решать игроку.

Ролевая система *Bloody Magic* без преувеличения совершенно уникальна. Во-первых, здесь имеется всего один общий класс – волшебник, но зато в рамках этого класса есть целых 8 принципиально разных магических школ по 12 спеллов в каждой. Вторая важная фишка – возможность комбинировать заклинания между собой и таким образом создавать новые спеллы. Это открывает практически безграничные возможности по специализации - не будет преувеличением сказать, что двух одинаковых героев в *«Магии Крови»* быть не может в принципе (весьма актуально при кооперативном прохождении игры в многопользовательском режиме). Но, пожалуй, самая эффектная особенность ролевой системы заключается в том, что по мере освоения той или иной школы магии персонаж меняется внешне – причем характер изменений зависит от изучаемой им школы. В большинстве случаев у героя растут рога и хвост, но их цвет, форма и размер определяются его магическими предпочтениями.



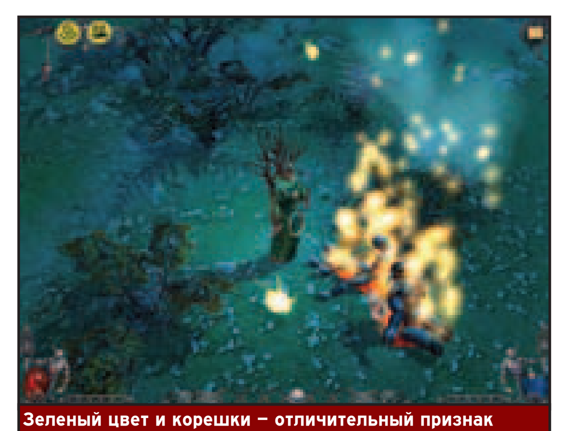
Иногда удобно поднять камеру повыше. Заклинания, особенно в динамике, – просто супер!



Судя по внешности этого мага, он специализируется в одной из «добрых» школ.

Нужно ли говорить о том, что в полном соответствии с традициями российской школы игроделания все персонажи и монстры *Bloody Magic* абсолютно оригинальны и не похожи на затасканные западные стереотипы?

В общем, все говорит за то, что нас ждет весьма увлекательная и интересная фэнтези-RPG, которая не только не посрамит, но и преумножит мировую славу отечественных *«Аллодов»* и *«Демиургов»*. Удачи вам, ребята!



Зеленый цвет и корешки – отличительный признак агента Магии Природы.

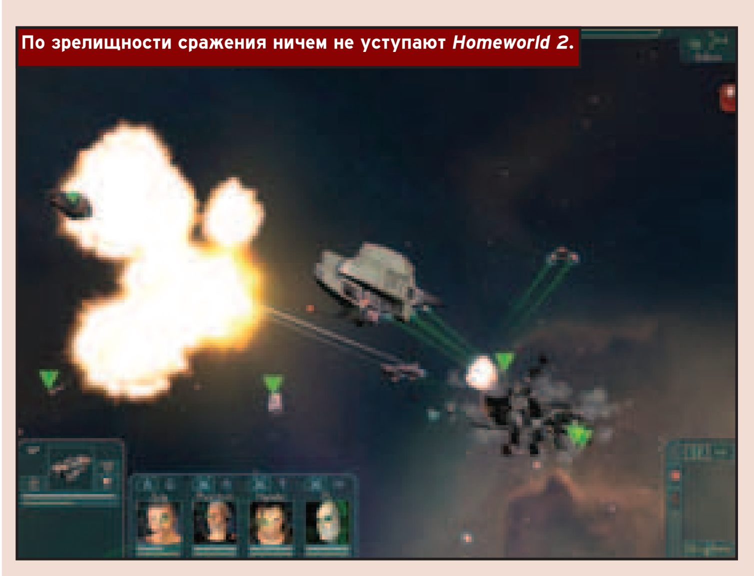
Star Wolves (Звездные Волки)

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **X-BOW SOFTWARE**
ЖАНР: **ACTION/RPG/STRATEGY** URL: **WWW.1C.RU**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2004**

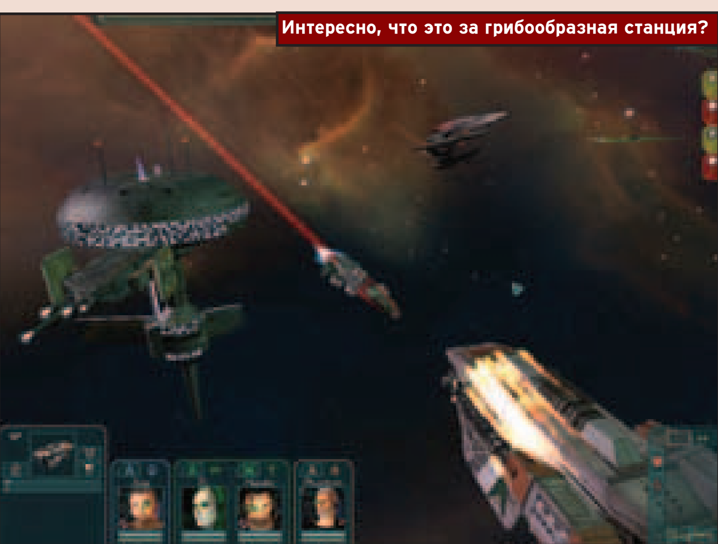
На мой вопрос о жанровой принадлежности *«Звездных Волков»* PR-менеджер «1С» Анатолий Субботин ответил: «Гибрид *Freelancer* и *Homeworld*». Сами разработчики называют свое творение «космической RPG с элементами стратегии». Нам предлагается стать вольными космическими охотниками, бороздящими просторы вселенной в XXI-XXII веках от Рождества Христова, но при этом управление кораблями вызывает ассоциации не с симулятором, а, скорее, с 3D-RTS с легкой примесью экшена.



Экран кастомизации истребителя. Свободных слотов, правда, не так уж и много, но зато различных вариантов оборудования – тьма.



По зрелищности сражения ничем не уступают *Homeworld 2*.



Интересно, что это за грибообразная станция?

Немного истории. В обитаемой вселенной разразился очередной политический кризис – всемогущая Империя поссорилась с тремя мегакорпорациями, контролирующими все освоенные человеком миры. Практически все населенные планеты охвачены коррупцией, и только в космосе ты можешь почувствовать себя свободным и независимым. С другой стороны, в космосе весьма небезопасно: повсюду рыщут пираты, берсеркеры (компьютеры, восставшие против человечества) и имперские патрули. В такой непростой обстановке мы (начинающий охотник за головами (Bounty Hunter) – и вступаем в игру, имея в активе всего лишь один старенький звездолет.

Впрочем, у нас появится возможность и проапгрейдить посудину, и купить новую (на выбор предлагается 25 типов космических истребителей и десятки видов энергетического и ракетного оружия), и нанять компаньонов – но попозже, после накопления более-менее приличного капитала. Максимальное число наемников – три (таким образом, общий размер группы составляет четыре человека на четырех кораблях), причем каждый из них обладает собственными уникальными навыками, способностями и чертами характера. Со временем характеристики главного героя и его товарищей будут расти (в этой связи не рекомендуется нести потери или делать в группе замены, ибо на место прокачанного ветерана вам придется брать зеленого новичка). Наличие команды дает возможность использовать в сражениях самые разнообразные тактические приемы и спецспособности наемников.

Разумеется, в игре есть глобальный сюжет, но, во-первых, он отличается высочайшей нелинейностью, а, во-вторых, существует огромное количество опциональных и секретных квестов, а также сотни миров, ждущих чтобы вы их исследовали. Миссии – как сюжетные, так и необязательные – крайне разнообразны: тайные операции, проходящие без единого выстрела, нанесение внезапных ударов с последующим бегством и даже полномасштабные космические сражения.

А еще игра поражает своей великолепной графикой, ничуть не уступающей хваленой *Eve Online: The Second Genesis*. Все очень красиво, стильно и четко, камера вращается, управление – удобное и на удивление «неспешное», все происходит медленно и вдумчиво.

По-настоящему нелинейные и «открытые» космические игры – большая редкость в наше время. До сих пор недостижимым идеалом для разработчиков подобных продуктов была легендарная *Elite*. Очень хочется надеяться, что *Star Wolves* станет новой вехой в этом дефицитном жанре и утрет нос превозносимому на все лады *Freelancer*'у.

Vivisector: Beast Inside

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **ACTION FORMS** ЖАНР: **ACTION/HORROR** URL: **WWW.1C.RU** ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2004**



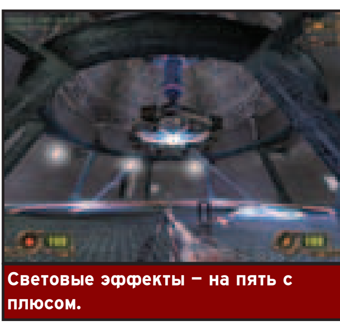
Мрачное зрелище...

Vivisector: Beast Inside – это, пожалуй, первый отечественный представитель жанра Action/Horror, столь популярного на Западе. Предыстория игры такова: в 1878 году некий доктор Морхед построил на далеком острове Сорео лабораторию для своих жутких опытов, нарушающих основные законы природы и наследственности. Его целью было создание новых форм жизни – животных, которые бы выглядели, думали и вели себя как люди.

Вообще-то говоря, подобно большинству садистов и маньяков, доктор Морхед руководствовался вполне благим намерением – построить новое, идеальное общество, свободное от всех недостатков человечества. И он достиг впечатляющих результатов в придании зверям внешнего сходства с людьми. Но сумасшедший вивисектор не учел одной простой вещи: звери изначально являются детьми природы, и их «души», не знавшие Божественного прикосновения, навсегда останутся дикими. В итоге, в один прекрасный день доктор Морхед оказался съеден своими собственными созданиями, а построенный им «Храм Возрождения» был предан огню.

А год спустя на остров приплыл корабль, и группа ничего не подозревающих моряков сошла на берег. Вначале им попадались лишь мелкие представители местной фауны, но затем встретились и истинные хозяева острова Сорео...

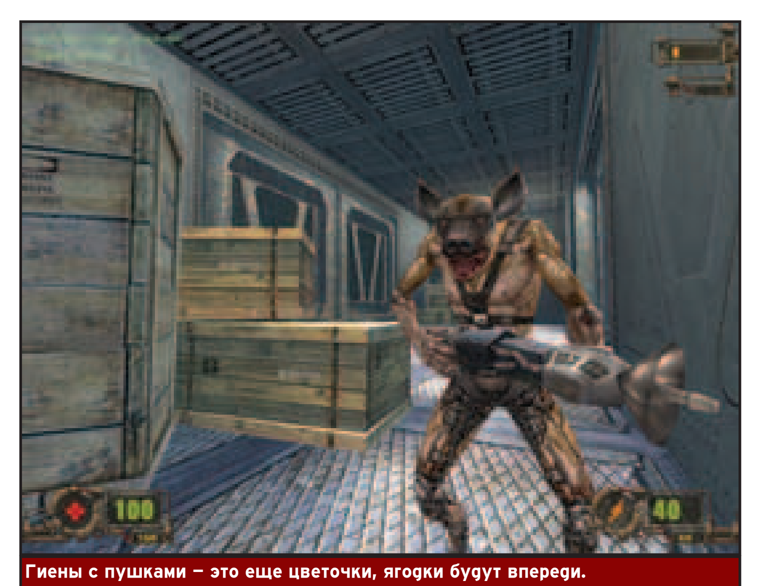
Мир *«Вивисектора»* включает 16 гигантских уровней, составляющих единый остров. Поначалу нам предстоит сражаться с монстрами в тропических джунглях и заснеженных горах (в это время игра напоминает по стилю удалой экшен), а затем – на бывшей базе доктора Морхеда, контролируемой его чудовищами, (и это уже будет натуральный Survival Horror, ничем не уступающий лучшим представителям серии *Resident Evil*). Вам предстоит близко познакомиться с множеством жутких тварей (разумеется, абсолютно оригинальных и не засветившихся еще ни в одной компьютерной игре), каждая из которых обладает собственными способностями, тактическими уловками и уникальным оружием. Дизайн уровней – это просто апофеоз кошмара и жестокости.



Световые эффекты – на пять с плюсом.

Движок под названием AtmosFear с одинаковой легкостью рисует как закрытые, так и открытые пространства и поддерживает множество прогрессивных фишек. Например, все звери здесь покрыты совершенно натуральным мехом. А еще у них можно отстреливать любые части тела, и если, скажем, вам удастся огнем автомата оторвать у гиены ту лапу, в которой она держит свое оружие, то чудище кинется рвать вас зубами. Разумеется, в *«Вивисекторе»* будет кровь, МНОГО крови. «Очень веселая и ненапряжная игра, – резюмирует Анатолий Субботин, – идеальная вещь, чтобы развеяться после тяжелого рабочего дня».

Молодцы, 1С. Так держать!

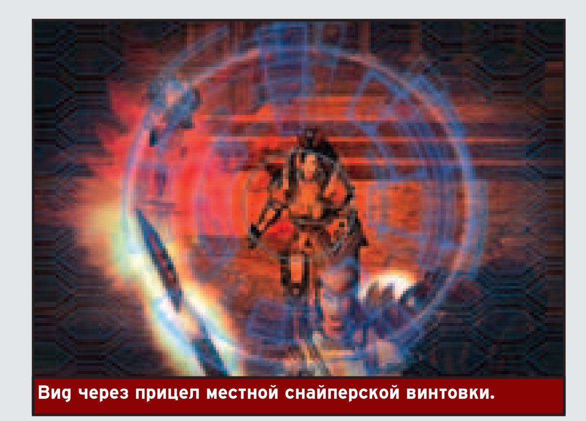


Гиены с пушками – это еще цветочки, ягодки будут впереди.

Apocalyptica

ИЗДАТЕЛЬ: **KONAMI** РАЗРАБОТЧИК: **EXTREME FX** ЖАНР: **КОМАНДНЫЙ ЭКШЕН** URL: **WWW.KONAMI.COM/APOCALYPTICA** ДАТА ВЫХОДА: **ОКТЯБРЬ 2003**

Давайте сразу расставим все точки над «i». *Apocalyptica* – это весьма любопытный многопользовательский экшен от третьего лица, красочное мочилово-рубилово с упором на ручное оружие и магию. Сражаются две команды, представляющие силы Добра и Зла (именно так, с больших букв; а почему – станет ясно чуть позже). 32 класса персонажей (по 16 на ко-


Вид через прицел местной снайперской винтовки.

мангу). Множество мультиплеерных уровней всех размеров и стилей (плюс одиночная кампания). Всевозможные моды – CTF, Deathmatch и т.д. и т.п. И, наконец, весьма приятная и удобная фишка – возможность заменять недостающих игроков управляемыми AI ботами и всегда сражаться в максимальном составе.

Это были только факты. Теперь – немного лирики из пресс-релиза Konami of Europe (только прошу вас, не пугайтесь и не принимайте все слишком близко к сердцу). Итак, в недалеком будущем человечество оказалось под пятой сил Зла, возглавляемых лично Сатаной. Но нашлось несколько героев, олицетворяющих Добро, которые начали последовательно очищать обитаемые миры от дьявольского отродья и, в конце концов, добрались и до планеты Nu-Hades, где расположена главная резиденция Темного Лорда. Игроку предстоит набрать три боевых отряда из специально отобранных групп Монахинь, Тамплиеров, Роботов и Серафимов (я понимаю, что для нас с вами это звучит полным бредом, но не забывайте – игра-то японская, рассчитанная главным образом на приставочников) и с победой провести их по трехмерным уровням вселенной *Apocalyptica*.

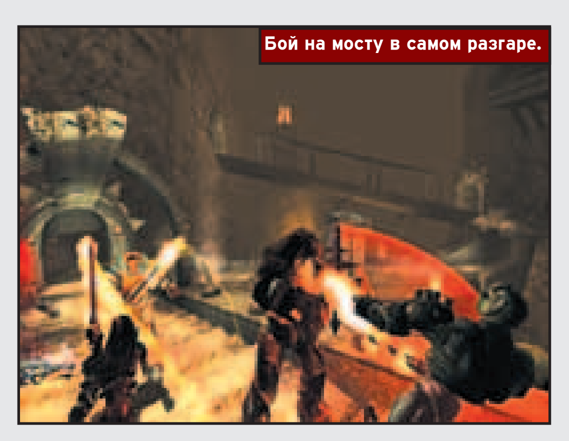
Еще раз предостерегаю: не дайте всей этой околохристианской псевдоапокалиптической чуши, придуманной в недрах Konami и Extreme FX, заслонить от вас главное – геймплей, который, поверьте, весьма и весьма неплох, говорю это как очевидец. Герои, которых мы наблюдаем сзади и сверху, прыгают, как сумасшедшие, размахивают мечами, палят


Представители сил Зла – групповое фото на память.

из пистолетов и колдуют. Все очень весело, динамично и красиво. Каждый персонаж вооружен двумя видами оружия – для ближнего и дальнего боя, а некоторые – еще и владеют магией. Игровые уровни красочны и интерактивны – катакомбы, заброшенные города, адские ущелья... Да вы только на их названия взгляните: Jerusalem 5, The Ariziel, The Suneater, Hell, Nu-Hades.

В одиночной кампании имеется даже связный сюжет, который будет раскрываться перед нами по мере зачистки все новых и новых миров. Цели миссий далеко не всегда будут сводиться к тотальному уничтожению противников – иногда придется и ключевые предметы искать, и выполнять определенные квесты, одновременно сдерживая натиск сил Зла...

В завершение своего пресс-релиза Konami of Europe выражает уверенность в том, что волшебные миры вселенной *Apocalyptica*, а особенно зловещий Nu-Hades, покорят не только владельцев всех современных консолей, но и компьютерщиков. Насчет «волшебных миров» – не уверен, (они же, наивные, не знают, о чем говорят, они никогда не видели *UT2003* и *Doom III*!), а вот геймплей, может быть, нашего брата и зацепит. Главное здесь – сделать нормальное «мышиное» управление и не очень налегать на псевдорелигиозный колорит. И все будет OK.


Бой на мосту в самом разгаре.

Silent Hill 3

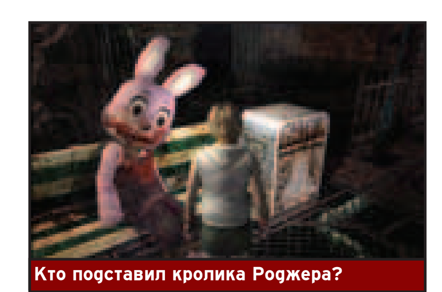
ИЗДАТЕЛЬ: **KONAMI** РАЗРАБОТЧИК: **KONAMI** ЖАНР: **SURVIVAL HORROR** URL: **WWW.KONAMI.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОКТЯБРЬ 2003**

Сериал *Silent Hill* – явление в игровом мире уникальное. Для приставочников это – общепризнанный кумир и даже идол. У компьютерщиков же он вызывает весьма противоречивые эмоции: одни приходят в экстаз и на радостях даже покупают себе приставки, а другие плюются от отвращения.

Посмотрим же, что нас ждет в третьей части «самой страшной игры на свете». Во-первых, рад всем сообщить, что PC-версия будет идти в значительно более высоком разрешении, чем на PlayStation 2, и, вообще, будет всячески использовать преимущества более мощного компьютерного железа (это не мои слова, а цитата из официального пресс-релиза Konami!). Кроме того, в качестве отдельного бонуса нам подарят возможность в любой момент сохранять игру – вот оно, простое человеческое счастье!

По словам авторов, *Silent Hill 3* станет самой большой, психологически глубокой и страшной частью сериала. Главным героем игры является юная девушка Heather, которая беспечно шла в ближайший магазинчик


Они шли, низко опустив головы, и не видели нацеленного в них шотгана...


Кто подставил кролика Роджера?

за покупками, как вдруг случилось нечто СТРАШНОЕ. И сам магазин, и залитые солнцем тротуары в мгновение ока превратились в темное, зловещее место, где по пустынным коридорам носятся, отражаясь эхом, странные звуки, и где в сумрачных тенях то тут, то там проглядывают силуэты гротескных, уродливых существ и человекоподобных зомби.

Попав в этот негостеприимный мир, Heather не впадает в отчаяние, а начинает активно бороться за свою жизнь. На каждом шагу ее преследуют странные видения и тени, за каждым углом таятся смертельно опасные твари. Девушке приходится расправляться с монстрами с помощью подручных средств – куска стальной трубы, пистолетов, ручного пулемета... (интересно, а базука будет?) Кроме того, она решает головоломки и постепенно начинает понимать, ПОЧЕМУ оказалась запертой в этом странном, безумном кошмаре.

Дизайн уровней, игра света, поведение камеры, озвучка, музыка – все эти элементы жанра Survival Horror должны создать у игрока перманентное чувство тревоги и беспокойства. Отдельная песня – это враги. Они мерзкие, гадкие, отвратительные... особенно, когда с чавканьем пожирают человеческую плоть. Ну и, конечно, не обойдется без фирменных поворотов сюжета, которыми так славна серия *Silent Hill*.

До выхода игры остается не больше месяца, так что подождем, поиграем – а уж потом и будем судить. Чем черт не шутит – может, на сей раз действительно проникнемся?..

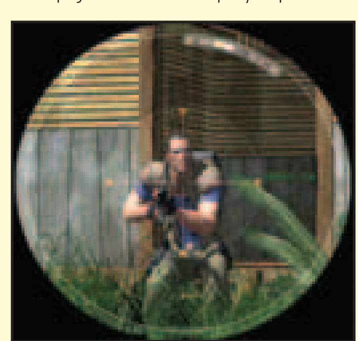

Девушка с металлической трубой – самое опасное существо на свете.

FarCry

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **CRYTEK** ЖАНР: **ШУТЕР, ДЕМОНСТРИРУЮЩИЙ ВОЗМОЖНОСТИ НОВОГО 3D-ДВИЖКА** URL: **WWW.CRYTEK.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ЗИМА 2003**

Про эту игру мы подробно писали в августовском (*№08(15) 2003*) номере *CGW*, и сейчас я вкратце расскажу о том, что нового выяснилось на *ECTS*.

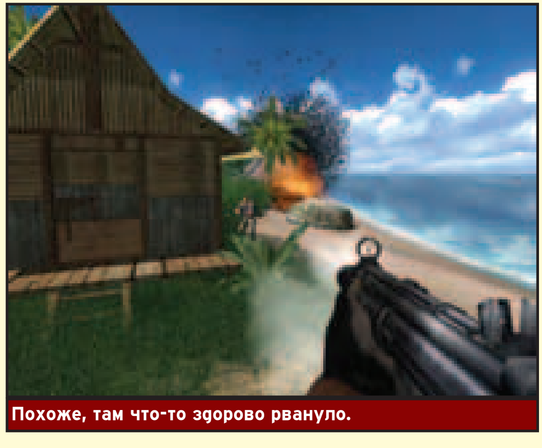
Предыстория *FarCry*, на первый взгляд, довольно обыденна. У героя была небольшая моторная лодка, он работал на ней перевозчиком и в ней же жил, но черт его дернул взяться отвезти на пустынный остров смазливую журналистку. Остров оказался полон бандитов, его лодку – его единственное достояние, его дом! – взорвали, и теперь персонаж переполняют ярость и жажда мщения. Ему предстоит уничтожить вражескую базу, попутно вытащить журналистку из лап бандитов и пережить с ней амурную историю (о подробностях авторы многозначительно отказываются говорить). Кроме того, у героя есть некий таинственный друг-покровитель, который каким-то образом следит за всеми его передвижениями по острову и время от времени подсказывает по радио, что нужно сделать и куда пойти, – так до нашего сведения доводятся цели миссий.

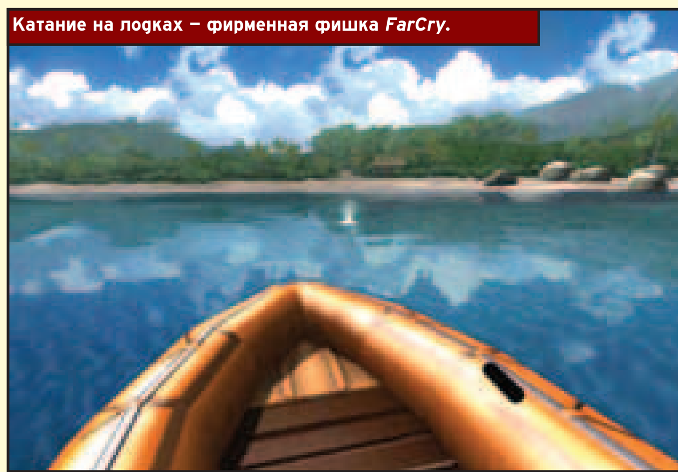

Враг даже не подозревает, что я его вижу. А может, подозревает? Както он странно присел...

Первое, что поражает и вводит в состояние ступора, когда ты видишь *FarCry* «живьем» – это, конечно же, графика. Сверхмощный движок, с которого, собственно, и начиналась игра, действительно творит чудеса. Если в большинстве шутеров, действие которых разворачивается под открытым небом, в 100-150 метрах уже ничего не видно из-за странного «тумана», то в *FarCry* вы без проблем обозреваете окрестности в радиусе 300-500 м. Так, находясь на одном острове, можно через пролив наблюдать другой. Через прицел снайперской винтовки враги видны на дистанции 1 км, а в бинокль – даже на 2 км (расстояние можно определить по цифровому индикатору внизу экрана).

Второй козырь *FarCry* – реалистичная физика. Трехмерная растительность раздвигается у вас на пути, баллистическая траектория каждой пули просчитывается с учетом гравитации и плотности пробиваемого ею материала, а если, к примеру, выстрелить ракетой по лодке с бандитами, они разлетятся в разные стороны и картинно плюхнутся в воду.

Третий залог того, что игра станет хитом – AI противников. Они действительно думают и действуют как живые люди – если с помощью бинокля подслушать их разговор (не удивляйтесь, это такой особый бинокль), то вы с удивлением обнаружите, что они обсуждают свои бытовые дела. Попробуйте с дальней дистанции подстрелить кого-нибудь из бандитов и немедленно не уйти в безопасное место – остальные тут же вызовут помощь, организуют прочесывание территории и в итоге найдут и убьют вас.


Похоже, там что-то здорово рвануло.

Катание на лодках – фирменная фишка *FarCry*.


Напоследок – несколько слов о разработчиках. Как выяснилось, в команде Crytek работают 62 сотрудника семи различных национальностей, включая целых 8 (!) русских. Честно говоря, на моей памяти это первый НАСТОЛЬКО международный проект. Я от души поздравляю ребят с почетной наградой *ECTS* (как-никак, *FarCry* получил титул «Лучшей PC-игры шоу») и с нетерпением жду релиза. *FarCry* – это вещь, которую обязательно должен попробовать каждый любитель шутеров.

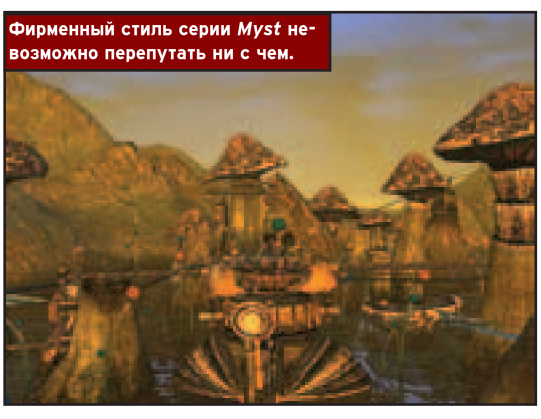
Uru: Ages Beyond Myst

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **CYAN** ЖАНР: **ADVENTURE**
URL: **WWW.URULIVE.COM** ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

Uru: Ages Beyond Myst – это настоящее продолжение всех трех игр, в названиях которых фигурирует слово «*Myst*». При этом оно несет в себе столько изменений и нововведений, что его по праву можно назвать революцией в классической серии.

Как известно, все предыдущие части *Myst* были построены по одному и тому же принципу: мы смотрели на мир глазами героя и могли перемещаться от одной фиксированной точки до другой. Стоя на такой «точке», можно было крутить головой на 360 градусов и взаимодействовать с интерактивными объектами. *Uru: Ages Beyond Myst* смело ломает эту древнюю традицию – отныне мы сможем смотреть на окружающий мир как от первого, так и от третьего лица и свободно перемещаться по локациям. Более того, благодаря управляемой камере, мы наконец-то можем разглядеть своего героя (или героиню) со всех сторон! Трехмерный движок великолепен – сложные ажурные конструкции, игра света, погодные эффекты, объемный звук. А еще ведь появятся и NPC, с которыми можно и нужно будет общаться...


Героиня на фоне таинственного пейзажа.


Фирменный стиль серии *Myst* невозможно перепутать ни с чем.


Куда ведет этот мостик?

Как видите, изменения действительно радикальные. Но, тем не менее, *Uru: Ages Beyond Myst* сохраняет также верность и базовым принципам предыдущих серий: здесь нет драк и насилия и нет никаких ограничений по времени (т.е. вы можете решать головоломки столько, сколько вам заблагорассудится). Игра нелинейна – в том смысле, что, застряв, вы всегда можете пойти куда-нибудь еще и заняться решением других задач (в процессе выполнения которых вполне можно наткнуться на подсказку решения проблемного паззла). Кроме того, вы всегда можете вернуться туда, где уже побывали.

Сюжетно игра разбита на 7 эпох – 7 огромных миров, разделенных на меньшие по размеру «подэпохи». Еще имеется т.н. «ваша личная» эпоха – своего рода «дом», в который вы всегда возвращаетесь и в котором храните трофеи (главным образом - книги, открывающие порталы в другие эпохи, и фотографии, служащие ключами к особо сложным паззлам). Главный принцип дизайна *Uru: Ages Beyond Myst* заключается в том, что все подсказки и ключи к головоломкам каждой эпохи находятся в ее пределах, т.е. попав в тупик, вы, по крайней мере, будете знать, что все, что требуется для выхода из него, расположено неподалеку. Общее число паззлов – 36, так что при любом раскладе полное прохождение игры займет не менее 40-50 часов (сравните с 30-40 часами у *Myst III*).

Вот пример одной из таких головоломок: героиня должна каким-то образом запустить сложнейший механизм. Стоящий у стенда дизайнер любезно объясняет, что для этого нужно ВСЕГО ЛИШЬ поднять вверх параболическую антенну со встроенным телескопом (еще ведь надо додуматься, как это сделать!) и поймать в телескоп солнце, которое довольно-таки быстро движется по небу. Как видите, когда знаешь решение – оно кажется очень простым и логичным, но чтобы самому до всего этого дойти, потребуется изрядно поломать голову.

Вот такая игра нас ждет. Будем надеяться, что столь революционное продолжение не убьет прославленный квестовый сериал (как, к сожалению, уже не раз случалось, когда дизайнеры меняли в классических правилах СЛИШКОМ многое) и подождем до ноября.

НАГРАДЫ ECTS-2003

Представляем игры, получившие на *ECTS* почетное звание *«BEST OF SHOW»* в различных номинациях:

Лучшая игра шоу на всех платформах
XIII (Ubi Soft Entertainment)

Лучшая компьютерная игра шоу
Farcry (Ubi Soft Entertainment)

Лучшая приставочная игра шоу
XIII (Ubi Soft Entertainment)

Лучшая игра для портативной платформы
Advance Wars 2: Black Hole Rising (Nintendo)

Лучшая онлайновая игра шоу
Everquest II (Ubi Soft Entertainment)

Награда «Лондонской Недели Игр»
Half Life 2 (Vivendi Universal Games)



Хотите заявить о себе
на весь мир?
МОДЕМЫ СЕРИИ
OMNI 56K
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!
• Максимальная скорость доступа в Интернет
• Надежная связь на любых линиях
• Легкая установка и простота в обращении
• Три года гарантии
OMNI 56K PCI
OMNI 56K MINI
OMNI 56K UNO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K PRO
ZyXEL
www.omni.ru

Loading...

Свежие скриншоты самых ожидаемых игр. **Под редакцией Даррена Глэдстоуна**



ROME: TOTAL WAR

Говорят, император Нерон играл на лютне, любуясь на пылающий Рим, подожженный по его приказу. Интересно, что делали сотрудники Activision, когда мой компьютер завис, пытаясь скачать выложенный ими 220-мегайбайтный файл со скриншотом, который вы сейчас видите перед собой? Но какая масштабная панорама, черт побери, какой размах событий! Городские постройки горят, армии собираются в боевые порядки, а приглядевшись, на заднем плане можно увидеть колонну слонов... *Rome: Total War* произвел на нас огромное впечатление еще на прошедшей выставке *E3*, так что в одном из ближайших номеров ждите большое, подробное Preview этой игры.





ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Какая ностальгия!.. В майском номере мы опубликовали Preview новой версии *Defender of the Crown* и получили множество благодарственных писем от геймеров старой школы – закаленных ветеранов, которые еще помнят, как они играли в оригинал на платформе Amiga (sic!). Игра уверенно движется к релизу, который должен состояться этой осенью, а тем временем разработчики из Cinemaware прислали нам классный скриншот, изображающий рыцарский турнир – одну из нескольких мини-игр, встроенных в *DOTC*.



Read Me

Хороший, плохой и просто отвратительный. Под редакцией Кена Брауна



ИНТЕРВЬЮ CGW

Гуд бай, Blizzard!

Билл Роупер, одна из немногих настоящих суперзвезд на игровом небосклоне, после девяти лет работы в Blizzard Entertainment уходит из компании. Что же дальше? Джордж Джонс



TERMINATOR 3
Вы мечтали когда-нибудь стать Шварценеггером? У вас появился шанс!
страница 52



ХОККЕЙ В НХЛ
Шайбу! Шайбу!
страница 53



NOLF2 ADD-ON
Contract J.A.C.K. – вступайте в ряды H.A.R.M.!
страница 54



НАСТОЛЬНАЯ AGE OF MYTHOLOGY
Нет, пожалуйста, только не карта Meteor!
страница 56

Биллу Роуперу (Bill Roper) потребовалось 25 минут, чтобы доехать от своего дома в Берлингейме до нашего офиса, расположенного в центре Сан-Франциско. По дороге легендарный игровой дизайнер снова и снова вспоминал те девять лет, что он проработал в Blizzard Entertainment. «Если бы вы только знали, как это ужасно, – говорит он, – осознавать, что ты никогда больше не войдешь в ставший родным офис и не скажешь товарищам: «Zug-zug!»

Вдумайтесь, как мало в нашем мире игровых дизайнеров, чьи имена стали подлинными символами компаний, в которых эти люди работают. У id Software это Джон Кармак (John Carmack), у Maxis – Уилл Райт (Will Wright), у Nintendo – Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), а 38-летний Билл Роупер является – пардон, являлся – бессменным символом Blizzard. «Думаю, геймеры навсегда запомнят меня как главный источник секретной информации об играх, которые ковались в недрах нашей студии, – улыбается он. – И я горжусь этим».

По поводу своего ухода из Blizzard Роупер испытывает весьма сложные и противоречивые чувства: «Я ухожу из лучшей в мире компании, оставляю кучу близких друзей, расстаюсь с прославленной игровой вселенной, в создании которой участвовал». На секунду его лицо затуманивается ностальгией: «Я скучаю по работе... и по бывшим коллегам, – его голос пресекается, но тут же снова крепнет. – Но у меня уже есть новое дело». И через мгновение вы уже не сомневаетесь, что решение Билла Роупера порвать с Blizzard было абсолютно верным: «То, что я делаю сейчас, можно сравнить с началом новой любви. Я не хожу, а летаю!» Тем не менее, несмотря на все эти оптимистичные заявления, в воздухе постоянно витает одна невысказанная мысль: уход Билла из Blizzard, даже если он действительно был неизбежен, должен был произойти как-то по-другому, не так шумно и скандально...



Билл Роупер хотел участвовать в процедуре продажи игрового подразделения Vivendi Universal, которому принадлежит и студия Blizzard.

> **«Я хотел бы остаться в памяти геймеров как человек, который вложил всего себя в создание лучших в мире игр».**

Последнее «прости»

Почему Билл Роупер покинул Blizzard? По словам знаменитого дизайнера, причиной его ухода стала вовсе не борьба за власть внутри студии, а грубый отказ со стороны руководства издательской компании - владельца Blizzard North. Дело в том, что в конце июня администрация Vivendi Universal отклонила просьбу Билла о более широком его участии в планируемой продаже игрового подразделения корпорации. «Я просто хотел быть в курсе всех деталей данного процесса и хотел иметь возможность как-то на него влиять, – объясняет Билл. – Ведь Blizzard – это, без всякого преувеличения, одна из лучших в мире девелоперских студий, и я, как сотрудник и один из ее основателей, хотел знать, что с ней происходит». И вот в пятницу - накануне его увольнения – высшее руководство Vivendi Universal внятно и доходчиво разъяснило Роуперу, что ему совершенно не обязательно знать, что происходит со студией. Его участие в процедуре продажи было признано нежелательным, а запрос на получение дополнительной информации - отклонен.

Тогда Билл Роупер и три его товарища, которые в свое время вместе с ним создали компанию Blizzard North – Эрик Шафер (Erich Schaefer), Макс Шафер (Max Schaefer) и Дэвид Бревик (David Brevik), – написали заявления об отставке. Три дня спустя отставка была официально принята. Президент и один из основателей Blizzard Entertainment Майк Морхэйм (Mike Morhaime), который еще 10 лет назад очень беспокоился, достаточно ли загружен работой недавно взятый молодой сотрудник Билл Роупер, с легким сердцем распрощался с одним из самых талантливых и популярных дизайнеров компании. «Обращаясь ко всем сотрудникам нашей фирмы, – заявил Майк Морхэйм, – я хочу выразить огромную признательность судьбе за то, что она подарила нам всем возможность работать бок о бок с этой талантливой группой разработчиков. Мы искренне желаем им всяческих успехов во всех их будущих начинаниях». На данный момент «начинанием» Роупера и его товарищей является новая, пока еще безымянная девелоперская студия.

Новость об отставке Билла Роупера и его коллег потрясла игровую индустрию и даже попала на первые страницы массовой прессы. «Самый крупный бриллиант в сокровищнице Vivendi треснул», – возвестила CNN Money. «Четыре отца-основателя Blizzard сделали Vivendi ручкой», – заявил онлайновый портал IGN.com.

Журналист CNN Money Крис Моррис (Chris Morris) написал, что, по мнению аналитиков, эта отставка приведет к резкому снижению продажной цены на игровое подразделение Vivendi Universal. В ответ Билл Роупер выразил надежду, что, возможно, благодаря данному инциденту игровые издатели наконец-то поймут, как важны и ценны для них разработчики, и начнут относиться к ним хотя бы с минимальным уважением.

«Успех игры определяется не громким названием на коробке и даже не популярной игровой вселенной, – объясняет он в статье, также опубликованной CNN, – но, в первую очередь, разработчиками, которые сделали эту игру. Любой книгоиздатель хочет, чтобы для него писали книги Стивен Кинг или Джоан Роулинг. Точно так же любой игровой издатель мечтает, чтобы на него работали самые лучшие и талантливые разработчики. Люди – вот самое главное богатство», – завершает он свой комментарий. И это действительно так – ведь именно благодаря четырем дизайнерам, покинувшим Blizzard, все предыдущие игры данной компании становились суперхитами и приносили издателю многомиллионные прибыли.

Как все начиналось

Когда в 1994 году Билл Роупер пришел в Blizzard, компания только-только начинала работу над первой частью WarCraft. Страстный фанат *Dungeons & Dragons*, Билл ухватился за возможность поучаствовать в создании сценария для игры и в итоге написал большую его часть.

«Мне показали скриншот замка из оригинального *Warcraft* и сказали, что нужен какой-то закадровый текст, объясняющий почему Орки и Люди воюют друг с другом, – рассказывает Роупер. – И я уселся в офисе, который по форме и размеру больше всего напоминал клозет, и начал писать». Билл громко смеется, вспоминая, как скромно начиналась одна из самых популярных в мире игровых серий, а затем внезапно напрягается, на его шее проступают вены, и, понизив свой голос на октаву, он хрипло произносит знаменитые строчки, с которых начинался первый *Warcraft*: «In the age of Chaos, two factions battled for dominance...»

И сегодня, девять лет спустя, Билл Роупер с удовольствием вспоминает о своей работе в Blizzard и об играх, в создании которых он принимал участие. Не забывает он и о людях, которые тогда его окружали: «Мои самые дорогие воспоминания – о товарищах и коллегах. О наших совместных бессонных ночах за работой, о мозговых штурмах, об их умении в нужный мо-

ФОТО: МАРК КОМПТОН


«Мои самые дорогие воспоминания – о товарищах и коллегах», – говорит Билл Роупер. А как же Орки?

мент разрядить обстановку какой-нибудь оркской фразой...»

«Я хотел бы остаться в памяти геймеров как человек, который вложил всего себя в создание лучших в мире игр». Продолжая вслух размышлять, Роупер невольно делится с нами своими демократическими взглядами: «Я также хотел бы, чтоб меня помнили как человека, который всегда старался вовлечь в процесс разработки игр абсолютно всех сотрудников, независимо от занимаемых ими должностей».

Билл Роупер признается, что когда он и его товарищи, вместе с которыми он сейчас занимается созданием новой компании, оглядываются назад, им просто не верится, что за какие-то девять лет они прошли столь долгий путь и сумели достичь такого успеха. А ведь когда-то он был на полном серьезе озабочен тем, что работа в игровой студии принесет ему меньше денег, чем карьера в каком-нибудь компьютерном издательстве... Билл Роупер ни на секунду не забывает о своем призвании – он приобрел *Warcraft III: The Frozen Throne* и каждый день с нетерпением ждет момента, когда сможет вновь запустить игрушку. Страсть к играм буквально сжигает этого человека, и это дает нам основания надеяться, что его новая студия скоро станет не менее знаменитой, чем некогда Blizzard North.

За годы своей работы в Blizzard Билл Роупер показал всем КАК надо делать игры. И хотя, уйдя из компании, он оставил ей все права на создание продолжений к популярнейшим игровым вселенным *Warcraft*, *StarCraft* и *Diablo*, никто не сомневается в том, что его и на новом месте ждет успех. Тем не менее остается один вопрос, который всех нас очень и очень тревожит: кто же теперь будет говорить знаменитое «Zug-zug»?

Not many stores welcome punks with aggressive attitudes, but this one does.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Rise of the Machines

T3 даст всем нам возможность почувствовать себя Шварценеггерами.

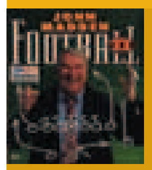
Джон Хулихэн

Он обещал, что вернется этим летом, и он сдержал слово. На киноэкранах большой железный Арни уже покрошил всех в мелкий винегрет, и совсем скоро вам тоже представится такая возможность в игре *Terminator 3: Rise of the Machines*.

Как и в случае с игрой *The Matrix*, большая часть времени ушла у разработчиков на то, чтобы записать голос Арни и с максимальным сходством воссоздать на экране компьютера его внешность (что, впрочем, никак нельзя записать в недостатки). Кроме того, в игре будут показаны бонусные сценки из фильма, не вошедшие в его финальный вариант. С точки зрения геймплея это будет классический шутер от первого лица, периодически сменяющийся файтингом, – когда Терминатор один на один сражается с обворожительной, но смертельно опасной моделью T-X. В начале одиночной кампании можно будет даже доставить себе маленькое удовольствие и пострелять по ни в чем не повинным людям – пока Tech Com не перепрограммирует вас на защиту Джона Коннера. Арсенал Арни включает как современное, так и футуристическое оружие – M4A1, пистолет Desert Eagle, плазменные винтовки и прочие пушки.

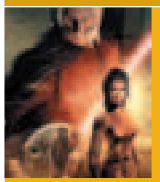
Кроме того, как в одиночном, так и в многопользовательском режимах, в нашем распоряжении окажется куча всевозможных транспортных средств: люди будут разъезжать на грузовиках и легковых машинах с установленными на них пушками, плазменными мортирами и ракетницами, а Терминаторы смогут превращаться в воздушные машины Fighter Killer и танки Hunter Killer.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



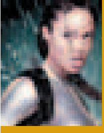
ХОРОШИЙ
MADDEN NFL ПОПАЛА В ЗАЛ СЛАВЫ

Игра *Madden NFL Football* была официально включена в Зал Славы Футбола в городе Кантон, штат Огайо. Это первая игра, удостоенная такой чести, и если только Гордон Фримен не решит стать полузащитником в *Half-Life 2*, то, скорее всего, она надолго останется единственной в своем роде. А всего за 14 лет существования торговой марки *Madden NFL Football* было продано более 30 миллионов копий игр, носящих имя Джона Мадденна. Молодец, мужик!



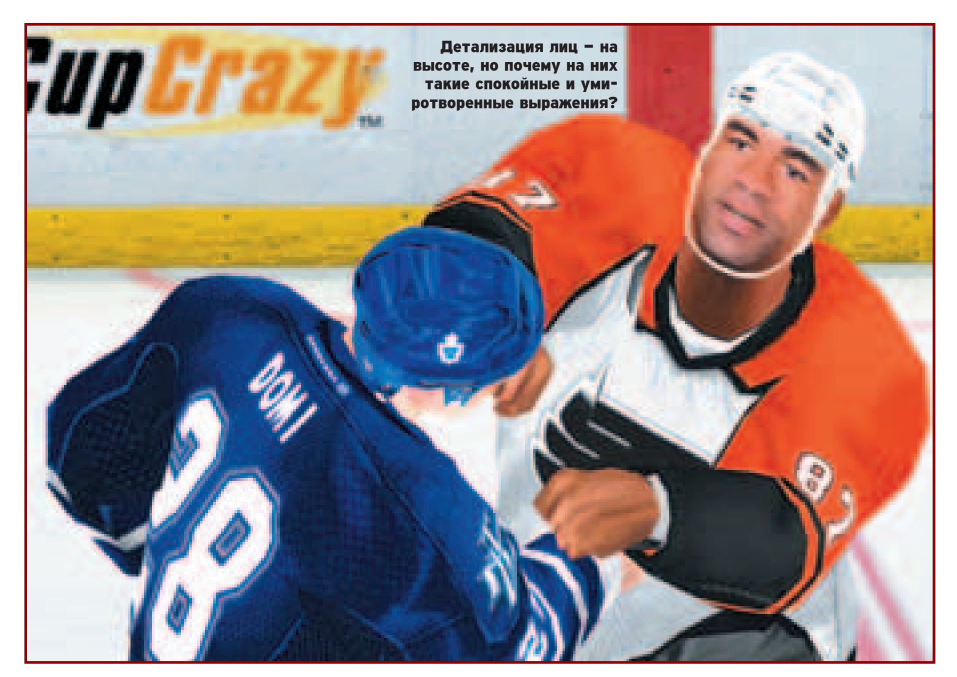
ПЛОХОЙ
KOTOR НА PC

Данную новость нельзя назвать однозначно плохой – все зависит от вашей субъективной точки зрения (как стакан с водой может быть одновременно наполовину полным и наполовину пустым). Итак, вот вам лицевая сторона медали: Xbox-версия ролевой игры *Knights of the Old Republic* получила в прессе самые восторженные отзывы. Приставочные обозреватели просто не могли найти подходящих эпитетов, чтобы выразить, как она им понравилась (в чем они откровенно признавались в своих статьях). Наши коллеги из журналов *EGM* и *GMR* поставили игре наивысшие рейтинги. Теперь обратная сторона: выход *KOTOR* на PC отложен до ноября – корпорация Microsoft заплатила LucasArts дополнительные деньги за эту задержку. Спасибо тебе, дядя Билл. Ты такой добрый...



ЗЛОЙ
ОБВИНЯЕТСЯ ИГРА

Спустя неделю после выхода на экраны второй части фильма *«Лара Крофт – расхитительница гробниц»*, кинокомпания Paramount заявила, что в ее рекордно низких кассовых сборах виновата игра *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. По сообщению агентства «Рейтер», исполнительный директор Paramount Уэйн Льюэллен (Wayne Lewellen) сказал буквально следующее: «Единственное, чем мы можем объяснить столь низкие сборы от фильма в кинопрокате, – тем, что геймерам, являющимся нашей основной аудиторией, не понравилась последняя игра из серии *Tomb Raider*». Конечно, Уэйн, ты абсолютно прав – занудный сюжет картины и бездарная игра актеров здесь совершенно не причем.



Детализация лиц – на высоте, но почему на них такие спокойные и умиротворенные выражения?





Неразбавленное счастье

В *NHL 2004* мы сможем и сами играть на льду, и команду тренировать, и создать целую хоккейную династию. **Даррен Глэдстоун**

Знаменитая хоккейная серия NHL от компании EA Sports всегда пользовалась заслуженной популярностью среди геймеров, но, думаю, никто не будет спорить, что в последние годы ей явно требовался капитальный ремонт. Ознакомившись с ранней бета-версией *NHL 2004,* мы поняли, что разработчики услышали наши молитвы, и, похоже, следующая серия этого хоккейного симулятора одним ударом забьет в ворота всех конкурентов сразу три шайбы.

Помимо значительно улучшенной графики (что, впрочем, неудивительно) и отказа от неуклюжей системы перков, главным нововведением *NHL 2004* стал режим Dynasty, который мы самым тщательным образом изучили во время последней командировки в штаб-квартиру EA. Суть его заключается в том, что хардкорные спортивные симуляторщики получат возможность управлять абсолютно ВСЕМ и лично принимать даже те решения, за которые во всех остальных подобных играх отвечает компьютер, – т.е. они смогут совмещать функции менеджера и тренера. Иными словами, мы будем и на льду играть, и на тренерской скамье сидеть, и осуществлять общее руководство командой в шикарном офисе.

Воспитание хоккейной династии – предприятие весьма длительное и серьезное. Вам дается 20 лет для того, чтобы создать новый спортивный клуб – т.е. сделать его устойчивым финансово и параллельно воспитать для него звездную команду. За правильные и своевременные действия – будь то управление кадрами, приобретение тренировочного инвентаря, организация выездных игр, найм юристов и т.д. – вы получаете очки опыта. Чем выше показатель счастья у команды – тем лучше она играет. Чем лучше она играет – тем выше посещаемость матчей с ее участием. Чем выше посещаемость – тем больше вы зарабатываете денег и опыта... Думаю, идея ясна: в режиме Dynasty абсолютно все аспекты геймплея (как связанные непосредственно с матчами, так и нет) становятся одинаково важны. Игра должна появиться в продаже вскоре после выхода этого номера, так что в ближайшем будущем ждите подробного обзора.

Р-Р-Р-Р-Р!!!

Глава Ensemble Studios Брюс Шелли (Bruce Shelley) изображает титана во время показа демо-версии *Age of Mythology: The Titans.* Подробнее об игре см. в рубрике *«Игровой трубопровод».*



PHOTOGRAPH BY KEN BROWN


В *Contract J.A.C.K.* хорошие парни станут нашими противниками.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Contract J.A.C.K.

В адд-оне к NOLF2 нам предстоит играть за наемника H.A.R.M. **Дай Люо**

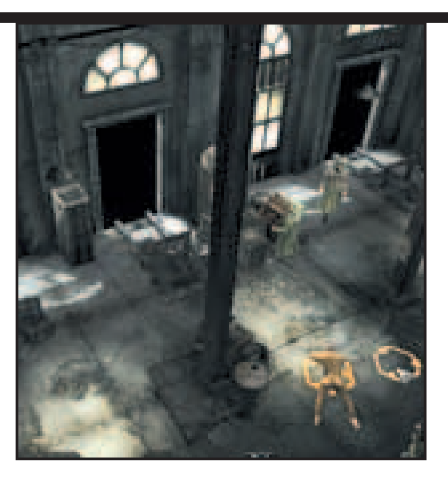
Корпорация Vivendi Universal решила заработать на имени Кейт Арчер еще немного денег и планирует выпустить к Рождеству адд-он *No One Lives Forever 2. Contract J.A.C.K.* Нам предстоит влезть в шкуру наемного убийцы по имени John Jack (Just Another Contract Killer) – лучшего ассассина и «специалиста по решению трудных проблем» террористической организации H.A.R.M.

К сожалению, лично сразиться с Кейт Джону не удастся. Но зато он сможет разобраться с итальянским криминальным картелем Danger Danger, возглавляемым психопатом Иллом Паццо. В адд-оне будут фигурировать некоторые видные члены H.A.R.M., знакомые нам по предыдущим играм, но Кейт, увы, появится лишь мельком, в роли статиста.

По словам дизайнеров Monolith, стиль адд-она будет напоминать, скорее, первую часть игры, нежели вторую, – очень много стрельбы и экшена, а прятки и хитроумные гаджеты отодвинуты на второй план. Помимо новых уровней и стволов в Contract J.A.C.K. появятся также новые мультиплеерные моды – Deathmatch, Team Deathmach, Demolition и Doomsday.

Кроме того, в комплекте с адд-оном поставляется мощный редактор для изготовления самодельных модов. И хотя у опытных геймеров прохождение одиночной кампании займет не более 5-6 часов, представители Monolith надеются, что благодаря многопользовательскому режиму и редактору игра проживет на наших винчестерах намного дольше.





ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Коммандос атакуют!

Мультиплеер в Commandos 3. **Даррен Глэдстоун**


В июньском превью *Commandos 3 (CGW №06 (13) 2003)* мы впервые намекнули на то, что в третьей части прославленной стратегической серии наконец-то появится многопользовательский режим, и совсем недавно нам представилась возможность лично ознакомиться с различными его модификациями.

В режиме Commandos-vs.-Commandos мы одновременно сражались против нацистов и еще одной группы диверсантов. В моде Commandos & Allies выдаются специальные очки для покупки рядовых бойцов и специалистов. Еще будет вариант Allies-vs.-Allies, в котором воюют только специалисты (но не те, что являются героями одиночной кампании).

Кроме того, обещаны стандартные моды Deathmatch и Capture-the-Flag, которые одновременно позволят вести военные действия 12 игрокам, разбитым на две или на четыре команды (при этом каждый игрок может управлять только одним бойцом). К тому моменту, как вы будете читать эти строки, игра должна уже появиться в продаже.



WARGAMES

Lock 'n' Load

Настольная игра, которая поставляется в комплекте со своей PC-версией. Т. Бирл Бэйкер

На первый взгляд, игра *Lock 'n' Load* от Марка Уолкера (Mark Walker) ничем не отличается от сотен других настольных воргеймов, состоящих из набора разбитых на гексы карт и множества мелких фишек. Однако, как следует покопавшись в коробке, вы найдете там еще и CD с ее компьютерной версией на движке VASSAL, предназначенной для сражений в Интернете.

Хардкорные фанаты, приверженцы, например *Advanced Squad Leader,* хорошо знакомы с движком VASSAL, который способен в точности воспроизводить оригинальные настольные правила и при этом демонстрировать на экране картинку, дающую исчерпывающее представление о ходе геймплея. Он идеально подходит для онлайновых баталий вообще и, в частности – для воргейма *Lock 'n' Load,* моделирующего на уровне взвода сражения вьетнамской войны. Правила игры, с одной стороны, довольно просты (для воргейма), с другой – позволяют использовать множество тактических уловок и делают игровой процесс весьма увлекательным и глубоким. А движок VASSAL решает самую главную проблему, стоящую сегодня перед любителями настольных стратегий, – поиск оппонентов.

Игровое поле, фишки и прочие настольные причиндалы выглядят весьма симпатично – ни за что не догадаешься, что игра издана компанией, до сих пор специализировавшейся исключительно на компьютерных продуктах – Shrapnel Games. Демо-версию *Lock 'n' Load* можно скачать по адресу: ww.shrapnelgames.com.



ДЕКОР

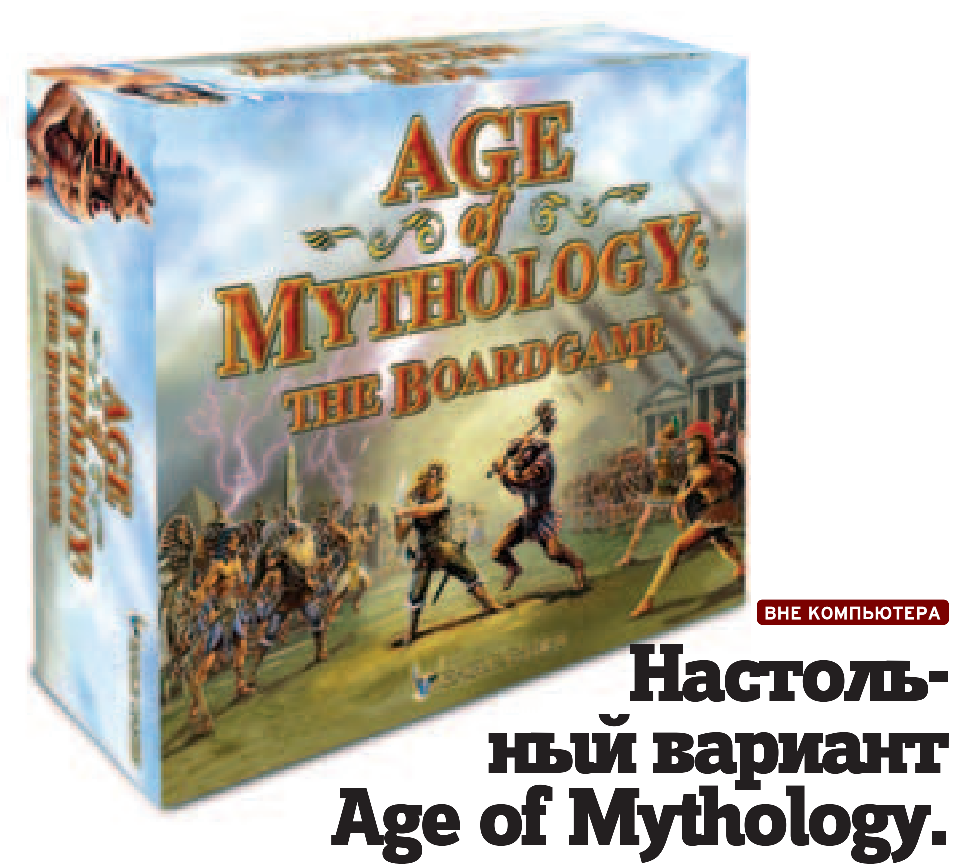
Укрась компьютер обоями

В течение этого месяца ты можешь бесплатно скачать 1000 игровых wallpaper'ов! Сэм Гемдиди

Не хватает денег на новый комп? Не расстраивайся – ты можешь украсить свой древний Pentium II шикарными картинками с сайта gamewallpapers.com, где выложено более 1000 обоев примерно к 300 играм. Все они представляют собой плоды творчества нашего финского друга Нико Цвирса (Nico Zweers), уже три года не вылезающего из программы Photoshop.

Для читателей *CGW* Нико Цвирс сделал исключение и открыл им до 31 октября бесплатный вход на свой сайт, отказавшись от обычной платы в $10. Так что заходите на gamewallpapers.com, используя account «computergamingworld» и пароль «thanks», и скачивайте столько картинок для десктопа, сколько вашей душе угодно.

Спасибо тебе, Нико, ты молодец!



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Настольный вариант Age of Mythology.

Компания Eagle превращает RTS в настольную игру и приступает к созданию компьютерных стратегий. **Дай Люо**

Это случилось на закате эпохи диско – любители воргеймов, за неимением живых противников, начали сражаться за мировое господство посредством геймплея. Постепенно настольные игры вообще стали выходить из моды, а компьютерные – превратились в настоящий наркотик, без которого малоподвижные кабинетные «генералы» уже просто не могли жить.

Однако небольшой компании Eagle Games, выпустившей недавно настольную версию *Civilization*, удалось если и не переломить коренным образом сложившуюся ситуацию, то, по крайней мере, изменить ее. Дело в том, что мультиплеер в *«Цивилизации»* от Eagle Games оказался значительно увлекательнее, чем в неудачном add-оне к *Civilization III*. И сейчас эта фирма, специализирующаяся на создании настольных исторических воргеймов, готовит к выходу еще одну конверсию компьютерной стратегии – на сей раз *Age of Mythology*.

Количество игроков в настольной версии *AoM* – от двух до четырех, и в ее правилах присутствуют элементы RTS (каждый ход разбит на несколько различных фаз). Огромную роль в новой стратегии играют специальные карты, показывающие ресурсы и «божественные вмешательства». Как и во всех играх от Eagle Games, в комплект настольной версии *Age of Mythology* войдут несколько сотен миниатюрных фигурок юнитов, в точности соответствующих своим компьютерным прототипам.

А еще Eagle Games планирует выпустить PC-версии некоторых своих настольных продуктов. Так, например, в компьютерном варианте игры *War! Age of Imperialism*, действие которой разворачивается в конце Колониальной Эпохи, будут представлены следующие элементы: исследование территорий, экономическое развитие, наука и, конечно же, сражения. Игра написана на языке Java, что позволяет без проблем находить партнеров через Интернет, сражаться с ними в онлайне и сохранять неоконченные партии. Есть возможность играть и в одиночку – против AI.

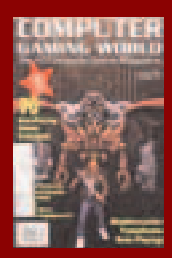
А еще компьютерная версия будет включать в себя карты и правила, отсутствующие в настольном оригинале. Понятно, что игра не может похвастаться сверхсовременной 3D-графикой и анимацией, но зато она поможет хардкорным воргеймерам скоротать время до тех пор, пока кто-нибудь не сделает для них *Imperialism III*.

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



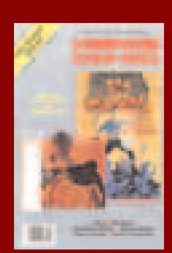
5 лет назад, октябрь 1998

Тема того номера – «Fantasy Face/Off», и ей была посвящена одна из самых уродливых обложек за всю историю журнала: парень в шлеме и рогатая женщина. К счастью, игры, представленные в номере, были значительно интереснее, чем обложка: *Heroes of Might & Magic III, Baldur's Gate, Myth II* и *Diablo II*.



10 лет назад, октябрь 1993

Как ни странно, обложка октябрьского выпуска 1993 года тоже была посвящена фэнтези-RPG. Но зато содержание журнала было абсолютно иным – оно наглядно иллюстрирует, как изменился мир за последние десять лет. Например, на странице 125 была напечатана реклама «Best in Adult CD-ROM» с изображением 101 сексуальной позы. Материал находился аккурат между обзорами эротических игр *Bare Assets* и *Busty Babes 3-Bible Library*. Сегодня, когда каждый может подписаться на порнушную рассылку через Интернет, все это кажется таким наивным и смешным...



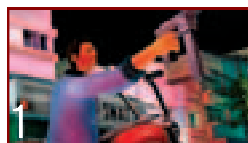
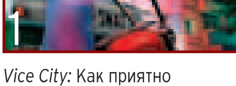
15 лет назад, октябрь 1988

... Возможно, было просто совпадением то, что обзоры игр, связанные с букмекерством, игрой в кости и покером – *Daily Double Horse Racing, Strategic Craps* и *Championship Poker*, – напечатаны в том же номере, что и интервью с заядлым игроком в азартные игры Чарли Хастлом. Кроме того, там же помещена беседа со знаменитым баскетболистом Майклом Джорданом по поводу игры *Larry Bird and Michael Jordan Go One on One* (кстати, название не очень, не находите?).

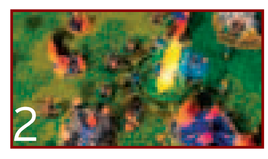
ХИТ-ПАРАД

Горячая двацатка

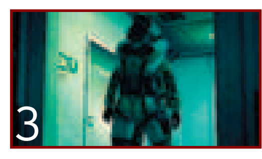
Не знаете, во что бы поиграть? Здесь вы найдете ответы на все свои вопросы!

Vice City: Как приятно быть плохим!



Frozen Throne снова околдовал всех любителей *Warcraft III.*



Metal Gear Solid 2 бесшумно прокрался на 3-е место.

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	**Grand Theft Auto: Vice City** (Electronic Arts)	★★★★★
2	**WarCraft III: The Frozen Throne** (Blizzard/Vivendi)	★★★★☆
3	**Metal Gear Solid 2: Substance** (Konami)	★★½☆☆
4	**Enter the Matrix** (Atari)	★★½☆☆
5	**Battlefield 1942: The Road to Rome** (Electronic Arts)	★★★★☆
6	**Command & Conquer: Generals** (Electronic Arts)	★★★☆☆
7	**Rainbow Six 3: Raven Shield** (Ubi Soft)	★★★★½
8	**SimCity 4** (Electronic Arts)	★★★★☆
9	**Rise of Nations** (Microsoft)	★★★★☆
10	**Freelancer** (Microsoft)	★★★★½
11	**The Hulk** (Atari)	★★★★☆
12	**The Elder Scrolls III: Bloodmoon** (Bethesda)	★★★★☆
13	**Delta Force 3: Black Hawk Down** (NovaLogic)	★★★★☆
14	**The Sims: Superstar** (Electronic Arts)	★★★★☆
15	**PlanetSide** (Sony Online Entertainment)	★★★★☆
16	**Indiana Jones and the Emperor's Tomb** (LucasArts)	★★★★☆
17	**Bookworm** (PopCap Software)	★★★★★
18	**Medieval Total War: Viking Expansion** (Activision)	★★★★½
19	**Star Trek: Elite Force II** (Activision)	★★★½☆
20	**Day of Defeat** (Activision)	★★★★☆

«Горячая двацатка» была составлена по результатам опроса 1000 наших читателей, назвавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.

ИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Даты выхода игр и сроки их переноса. Дай Люо

Так уж устроен человек: неважно, сколько игр валяется на твоем столе и пылится на полке – ими не интересуешься так сильно, как играми, которые еще не вышли. Будущие игры всегда кажутся верхом совершенства – почему же они потом так часто разочаровывают?







1 **WARLORDS IV.** Приятно видеть, что, невзирая на царящее сегодня тотальное засилье RTS, крупные издатели, вроде Ubi Soft, по-прежнему не забывают и о походовых стратегиях. Четвертая часть прославленной серии Warlords предложит нам не менее аддиктивный геймплей, чем ее ставшие классикой предшественники, – вполне современная графика, обновленная ролевая система и увлекательные тактические сражения. Если все пойдет по плану, то очередное завоевание мира Etheria начнется незадолго до Рождества.

2 **AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS.** Недавно глава Ensemble Studios Брюс Шелли (Bruce Shelley) побывал у нас в гостях с пресс-версией Titans – нового адд-она к Age of Mythology. И без того роскошная игра стала еще лучше после появления в ней новой расы Атлантов и юнитов под названием «Титаны». Титаны – это здания уровня Чудес, которые способны двигаться, сражаться и сметать все на своем пути. Адд-он должен появиться в продаже уже в октябре.

3 **HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA.** Эта MMORPG недавно вступила в фазу открытого бета-тестирования и сразу же получила самые положительные отзывы в игровом сообществе. Несмотря на то, что изначально название Horizons было мало кому известно, люди быстро прониклись глубиной игрового процесса, разнообразием рас и профессий, а также продвинутой экономической системой. Точная дата релиза пока не названа, но, по всей видимости, игра появится в продаже в течение ближайших нескольких месяцев.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Age of Mythology: The Titans	Microsoft	октябрь 2003
Anarchy Online: Shadowlands	Funcom	IV кв. '03
Aquanox 2	JoWood	III кв. '03
Armed and Dangerous	LucasArts	IV кв. '03
Battlefield Command	Codemasters	I кв. '04
Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2004
Beyond Good and Evil	Ubi Soft	IV кв. '03
Black and White 2	Electronic Arts	II кв. '04
Call of Duty	Activision	IV кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '04
Commandos 3	Eidos	IV кв. '03
Cold Zero	JoWood	III кв. '03
Crouching Tiger Hidden Dragon	Ubi Soft	IV кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	IV кв. '03
Defender of the Crown	Cinemaware	III кв. '03
Delta Force: Sabre Team	Novalogic	I кв. '04
Deus Ex 2	Eidos	IV кв. '03
Doom III	Activision	Q1 2004
Driver 3	Atari	IV кв. '03
Dungeons & Dragons: Temple of Elemental Evil	Atari	IV кв. '03
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
Empire in Arms	Matrix	III кв. '03
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Evil Genius	Vivendi	III кв. '04
Far Cry	Ubi Soft	IV кв. '03
Freedom: Battle for Liberty Island	Electronic Arts	III кв. '03
Final Fantasy XI	Sony	IV кв. '03
Full Spectrum Warrior	THQ	I кв. '04
Full Throttle 2: Hell on Wheels	LucasArts	IV кв. '03
Galaxy Andromeda	CDV	IV кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Ground Control 2	Vivendi	III кв. '03
Guild Wars	NCsoft	IV кв. '04
Half-Life 2	Sierra	IV кв. '03
Half-Life Counter-Strike: Condition Zero	Valve	IV кв. '03
Halo	Microsoft	III кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	III кв. '03
Hidden & Dangerous 2	Gathering	III кв. '03
The Hobbit	Vivendi	IV кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
Horizons	Artifact	IV кв. '04
Joan of Arc	Enlight	IV кв. '03
Lineage II	NCSoft	III кв. '03
Lords of EverQuest	Sony	IV кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Lord of the Rings: Return of the King	Electronic Arts	IV кв. '03
Madden NFL 2004	Electronic Arts	III кв. '03
Mace Griffin Bounty Hunter	Sierra	III кв. '03
Magic: The Gathering–Battlegrounds	Atari	IV кв. '03
The Matrix Online	Ubi Soft	IV кв. '04
Max Payne 2	Rockstar	IV кв. '03
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	I кв. '04
Men of Valor	Vivendi	2004
Middle Earth Online	Vivendi	неизвестна
The Movies	Lionhead	II кв. '04
Mythica	Microsoft	II кв. '04
Neverwinter Nights: Hordes of Underdark	Atari	IV кв. '03
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.	Sierra	IV кв. '03
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2004
Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft	IV кв. '03
Railroad Tycoon 3	Gathering	III кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubi Soft	IV кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	III кв. '03
Return of the King	Electronic Arts	IV кв. '03
Rome: Total War	Activision	I кв. '04
Sam and Max 2	LucasArts	III кв. '04
Savage	iGames	III кв. '03
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts	III кв. '03
Shade	Tri Synergy	I кв. '04
SimCity 4: Rush Hour	Electronic Arts	III кв. '03
Splinter Cell 2	Ubi Soft	II кв. '04
Star Wars Jedi Knights: Jedi Academy	LucasArts	IV кв. '03
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	IV кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	GSC	II кв. '04
SWAT: Urban Justice	Sierra	неизвестна
Team Fortress 2	Sierra	неизвестна
Terminator 3: Rise of the Machines	Atari	IV кв. '03
Thief III	Eidos	I кв. '03
Total Annihilation 2	Atari	IV кв. '03
Tribes: Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trinity	Activision	II кв. '04
The Two Towers	Vivendi	III кв. '03
Ultima X	Electronic Arts	IV кв. '03
Unreal Tournament 2004	Atari	IV кв. '03
Vampire: The Masquerade-Bloodlines	Activision	2004
War in the Pacific	Matrix	III кв. '03
War of the Rings	Vivendi	III кв. '04
Warlords IV	Ubi Soft	IV кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	II кв. '04
World War II	Codemasters	I кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

ПАРАД ШУТЕРОВ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ

КЕН БРАУН



Кто одержит победу в битве шутеров, посвященных Второй мировой войне? Читайте наш специальный репортаж про двух главных соперников – CALL OF DUTY и MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT. А также: два адских дня в УЧЕБНОМ ЛАГЕРЕ КАПИТАНА ДЕЙЛА ДАЯ.


CALL OF DUTY
MEDAL OF HONOR:
PACIFIC ASSAULT

CALL OF DUTY

ТРИ ВОЮЮЩИХ СТОРОНЫ


Если вам нравилась игра *Medal of Honor: Allied Assault,* то, несомненно, вы полюбите и новый военный шутер от Activision под названием *Call of Duty*. Чтобы получить представление об его геймплее, представьте себе *Medal of Honor: Allied Assault,* в задницу которому всадили литр-другой адреналина. *Call of Duty* включает в себя все лучшее, что было в *MOHAA*, плюс еще много всего: драматичные скриптовые события, командное взаимодействие, превосходный AI противников и, наконец, полное ощущение участия в реальных боевых действиях.

Спрашивается: почему же эта игра не носит имя *Medal of Honor 2?* Да потому, что все права на данную торговую марку принадлежат EA, и корпорация ни за что на свете не переуступит их Activision. Но когда EA отобрала разработку *Medal of Honor: Pacific Assault* у студии 2015 – автора оригинальной игры – и передала ее своему внутреннему подразделению, 23 сотрудника 2015 в знак протеста уволились и основали собственную компанию под названием Infinity Ward. У этих ребят вполне достаточно опыта и таланта, чтобы сделать игру, еще лучшую, чем *Allied Assault,* и *Call of Duty* является наглядным доказательством того, что они идут верным путем. А, кроме того, у дизайнеров Infinity Ward есть еще и личная цель – уделать EA на ее собственном поле.

ВОЙНА С ТРЕХ РАЗНЫХ ПЕРСПЕКТИВ

Первая отличительная особенность *Call of Duty* – наличие аж трех одиночных кампаний: за американского солдата, советского пехотинца и британского коммандо. Всего нам предстоит преодолеть 21 уровень, большинство которых будут воссоздавать реальные исторические битвы. Понятно, что игра за каждую из воюющих сторон даст нам возмож-



ДЕНЬ 1 09:30 Мы прибываем в удаленный уголок лесного массива, расположенного в 45 минутах езды к северу от Лос-Анджелеса. Капитан Дай приказывает нам вытряхиваться из машины и построиться. Один из журналистов отвечает: «ОК». «Неверный ответ, дубина! – рявкает Дай. – Что ты должен ответить инструктору?!» Парень испуганно мямлит: «Конечно...» Я уверен, что сейчас кованый ботинок Дая обрушится на задницу незадачливого рекрута, но журналист находит-таки верный ответ: «Есть, сэр!»

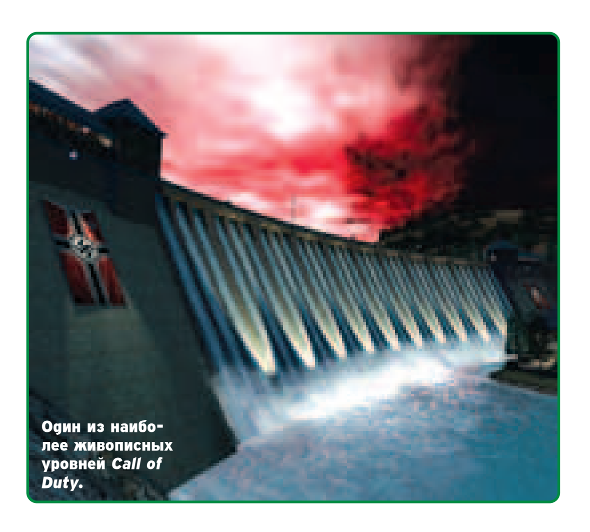
Дай приказывает сержанту выдать нам ремни, обмундирование, пайки, одеяла и ботинки, которые выглядят так, как будто хранились на складе со времен корейской войны.

10:00 Дай приводит нас на заросшее бурьяном поле, на котором там и тут виднеются коровьи лепешки. Он объясняет, что сейчас научит нас всему, что мы должны знать в этой жизни: «И вам больше не понадобится платить по 400 баксов придуркам в тренажерных залах, чтобы всегда быть в форме!» Мы начинаем приседать, отжиматься и махать ногами на 40-градусной жаре. Через 20 минут таких упражнений я чувствую, что вот-вот сблюю.

12:00



Мы прибыли на стрелковый полигон и стреляем по картонным мишеням, т.к. юристы EA запретили стрельбу по живым людям. Дай показывает нам оружие, которое использовалось во время Второй Мировой Войны, – немецкий «Маузер», советскую винтовку, M1 Garand. После знакомства с затворными винтовками становится понятно, почему полуавтоматический Garand был решающим фактором на поле боя.



Один из наиболее живописных уровней *Call of Duty*.



Сцены погонь невероятно динамичны и увлекательны.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В CALL OF DUTY НА ПОРЯДОК КРУЧЕ, ЧЕМ В ALLIED ASSAULT.

ность увидеть совершенно разные аспекты Второй мировой, а также опробовать различные тактические приемы и оружие: американцы прекрасно экипированы и сражаются как единое целое, советские солдаты вооружены винтовками с затворами и постоянно испытывают нехватку боеприпасов, а англичане действуют малыми диверсионными группами и делают ставку на скорость и скрытность.

Миссии, даже в рамках одной кампании, крайне разнообразны. Например, в одном из эпизодов за американцев, ваш взвод должен в день-D проникнуть в полуразрушенную и пылающую нормандскую деревушку, чтобы обезвредить немецких зенитчиков, обстреливающих десантные самолеты союзников. В развалинах таится множество фрицев, вооруженных MG42, так что бой предстоит весьма горячий, готовьтесь. В другой миссии взводу предстоит в потрепанном «Пежо» промчаться по вражеским тылам, а по пятам за ним будут гнаться грузовики с солдатами, палящими из MP40... Это будет крайне напряженный и динамичный уровень, чем-то напоминающий знаменитое бегство на грузовике в *MOH: Spearhead* (или, если хотите, некоторые эпизоды из «Урагана с острова Наварон»). Один из эксклюзивно показанных нам уровней представлял собой прорыв группы через занятый немцами замок - бойцы вышибали двери, прятались за углами, прикрывали друг друга, швыряли в подозрительные комнаты гранаты и вообще всячески пытались остаться в живых.

Однако, несмотря на всю свою любовь к зрелищности и кинематографичности, дизайнеры *Call of Duty* отнюдь не превращают иг-



Стоит высунуться из траншеи – и тебе конец.

13:00 Время ленча. Дай учит нас есть готовый к употреблению сухой паек (ГСП): «Вскройте упаковку и запихните в глотку ее содержимое!» Мне достался на удивление неплохой кусок мяса в грибном соусе.

14:00 Мы собираемся для строевых учений: равняйся, смирно, налево, направо, кругом и т.д. Муштровка кажется бесконечной, жара не спадает. Мы падаем от усталости.

17:00 Помощник капитана Дая, ветеран вьетнамской войны, учит нас ходить в наступление. Он разбивает группу на две команды, которые последовательно наступают и прикрывают друг друга, как бы играя в чехарду: пока одни бегут вперед, другие лежа стреляют. Это очень утомительно и болезненно, и у нас ничего не получается. Когда подошло мое время бежать в атаку, я отдалился от парня, рядом с которым до этого лежал, почти на 15 метров. Лейтенант приказал мне сбегать за патронами к моему «Гаранду», которые спрятаны в деревьях примерно в полумиле отсюда.

18:30 Мы запихиваем в глотки новую порцию ГСП.

19:30 Дай расставляет наши койки в виде защитного периметра. Он показывает на склон горы неподалеку, где недавно была замечена пума, и говорит: «Если увидите пуму, орите во все горло. Кто-нибудь из нас придет и застрелит ее».

20:30 Мы берем винтовки и отправляемся в поле, чтобы попрактиковаться в ночной стрельбе. Полуметровый столб огня, вырывающийся из дула, ослепляет, поэтому Дай учит нас, что нужно сначала прицелиться, затем положить палец на курок, зажмуриться, выстрелить, и только потом – вновь целиться.

21:30 Мы собираемся у костра и слушаем, что нас ждет завтра: «Вы будете стрелять из автоматов, и мы вас вновь поимеем по полной программе».

22:00 Группа готовится ко сну. Я дежурю в первую смену с 10:00 до 11:30 вечера. Около 11 часов приходит Дай с пистолетом калибра 0.45 и ложится на землю. Как я сочувствую тому, на кого он охотится!..

ДЕНЬ 2 06:00 Лейтенант орет: «Подъем!» Мы выползаем из постелей, чувствуя себя так, будто нас из задницы вытащили, и залпом проглатываем по несколько литров воды.

07:00 Мы собираемся на зарядку. К уже привычным приседаниям и отжиманиям Дай добавляет

>>>



Возможность выглядывать из-за угла крайне важна во время боев в закрытых помещениях, например, в этом замке.

МЫСЛИ ВСЛУХ



Детализация моделей намного выше, чем в *Allied Assault*.



Немцы приготовили советским войскам теплый прием. Наивные…



Группы бойцов перемещаются как в реальной жизни.

ровой процесс в аркаду и не жертвуют реализмом в угоду играбельности. Так, вы можете одновременно иметь при себе только две большие пушки, плюс пистолет и несколько гранат – в результате, геймплей становится значительно более жестким, тактическим и увлекательным.

В отличие от *Allied Assault* большую часть уровней вам предстоит действовать не в одиночку, а в составе взвода. Капитан отдает приказ – и вот уже группа прикрывает наступающих солдат огнем или же сама ползет вперед. Искусственный интеллект – как союзников, так и противников – значительно улучшился по сравнению с *MOH*: солдаты умеют использовать укрытия и маскироваться и, чтобы выжить, придется научиться метко стрелять, прятаться, а также наступать под прикрытием огня своих товарищей. Альтернатива очень проста: или ты умный, или мертвый.

Кроме того, ребята из Infinity Ward обогатили наш арсенал целым рядом новых приемов и уловок. Например, теперь мы можем выглядывать из-за угла и передвигаться ползком. Кроме того, можно будет наводить ствол оружия на цель с помощью второй кнопки мыши – казалось бы, такая удобная и самоочевидная фишка, почему же до нее не додумались разработчики других шутеров?

Игра еще далека от завершения, но пройдя по несколько уровней в каждой из трех кампаний, я могу с высокой долей уверенности предположить, что *Call of Duty* станет одним из лучших военных FPS этого года. А поскольку выход *Medal of Honor 2* намечен только на следующий, 2004-й год, у *Call of Duty* будет несколько месяцев для того, чтобы намертво закрепиться на завоеванном плацдарме и отбить следующую атаку EA.

еще одну пытку: мы садимся бок о бок друг с другом и сцепляем руки. Через минуту все смертельно устают – ведь нам приходится удерживать от падения нескольких жирных уродов, как назло, сидящих в самой середине.

Затем мы отжимаемся «гусеницей» – когда ноги каждого человека лежат на плечах предыдущего. Разумеется, на мои плечи взгромоздился самый здоровенный парень в группе, и я не могу отжаться ни разу. Сержант говорит, что сила воли у меня – как у садового слизняка.

07:45 Пока еще прохладно, мы бежим. Дай выкрикивает ритм и громко поет песни строевых инструкторов, а мы хором повторяем за ним: «Birdy on the windowsill, purty little beak and purty little bill, fed him some bacon and I fed some bread, and then I crushed his mother f***ing head!» К моему удивлению, мы каким-то образом пробегаем три мили.

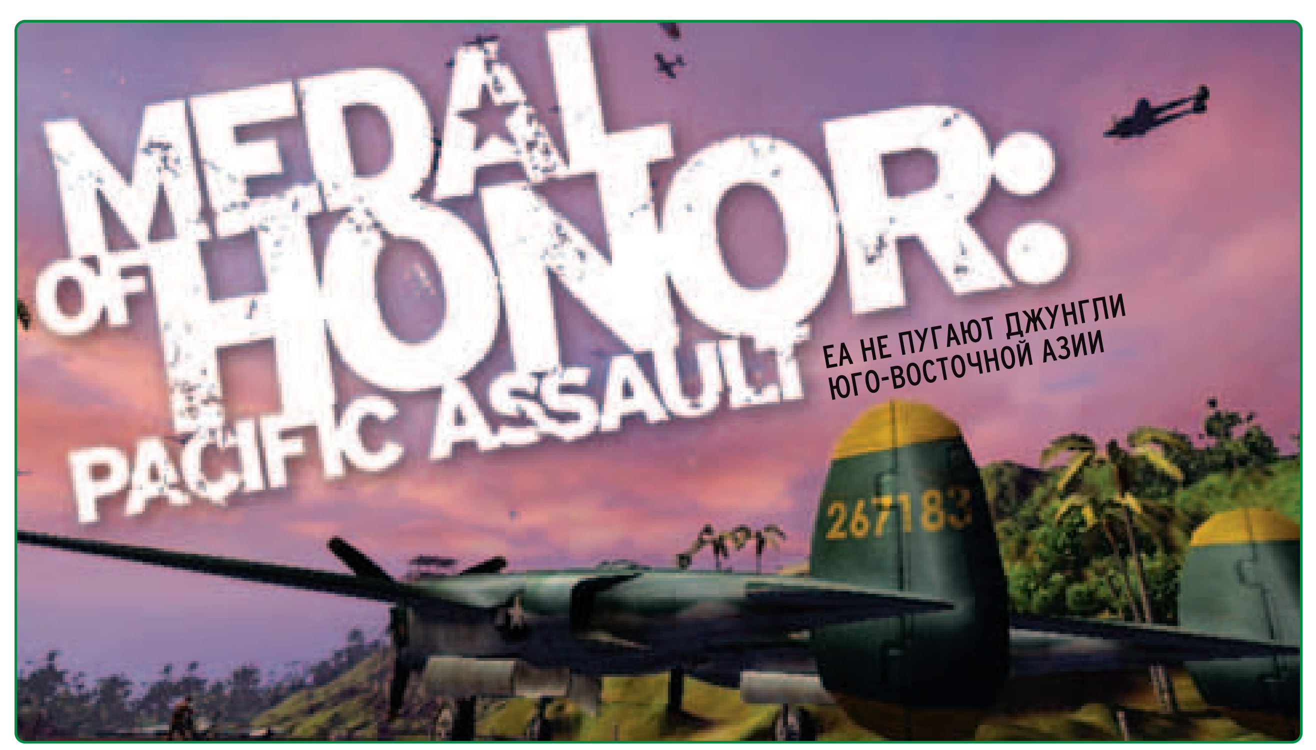


09:00 Мы стреляем из автоматов: немецкого MP40, британского «Стена» и американского «Томпсона». Через 10 минут я замечаю, что на деревянном прикладе «Томпсона» проступает кипящая жидкость. Один из ветеранов Вьетнама объясняет, что иногда стволы автоматов раскаляются добела и гнутся, как будто они сделаны из резины. Капитан Шустер говорит, что расчеты современных пулеметов всегда имеют при себе огнеупорные перчатки и запасные стволы.

10:00 Мы бросаем гранаты. Дай объясняет, что мы должны изобразить, как будто дергаем за чеку, швырнуть гранату в цель, расположенную примерно в 10 метрах, а затем – спрятаться за укрытие. Я воображаю себя Рэмбо и дергаю за чеку. Я попадаю в цель, но получаю нагоняй за то, что подрываю и своих товарищей. Упс, ай дид ит эген…

12:00 Дай учит нас обращаться с компасом и определять свое местонахождение на карте. Данное занятие требует недюжинных умственных способностей. Он объясняет, что санитарный конвой, который вез в Ираке рядовую Джессику Линч, не имел компаса, и что старший офицер не знал, как его использовать. А его спутниковая система местоуказания была выключена, и в результате, конвой сделал в одном месте неверный поворот и заехал в Ан-Насирию.

13:00 Мы построились в шахматном порядке и идем патрулировать лес, где другая группа устроила нам засаду. Я взбегаю на гору, прячусь за деревом и всаживаю всю обойму туда, где видны вспышки от выстрелов противника. Это был единственный момент, когда я почувствовал себя настоящим солдатом, но во время разбора учений, те, кто устроил нам засаду, все равно заявили, что мы все были перебиты. М-да… >>>



На самом деле, Electronic Arts держит в строжайшем секрете все, что связано с продолжением *Medal of Honor,* получившим название Pacific Assault. По словам руководителя девелоперской студии EA Los Angeles Рика Джиолито (Rick Giolito), мы стали первыми журналистами, которым довелось собственными глазами увидеть игру. Соответственно вы, уважаемый читатель, станете первым, кто про нее прочтет.

Тем не менее, несмотря на столь большую любезность, оказанную нам, изначально мы были настроены довольно скептически. Дело в том, что, во-первых, ребята, разрабатывающие *Pacific Assault,* не были авторами оригинального *Allied Assault* (см. материал про игру *Call of Duty*), во-вторых, на создание сиквела им было выделено всего лишь 15 месяцев. (Как правило, на разработку игр такого масштаба уходит не менее двух лет – ведь в *Pacific Assault* будет другой театр военных действий, новые локации, капитально переделанный графический движок, абсолютно иная тактика – иными словами, это будет совершенно новая игра, практически ничем не напоминающая свою первую часть.)

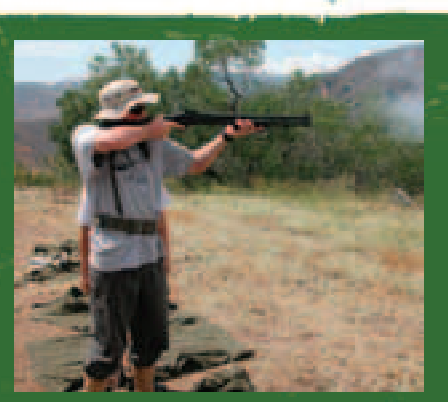
По силам ли разработчикам выполнение столь непростой задачи? У нас создалось впечатление, что да.



Старший продюсер Мэтт Пауэрс – глава разработчиков *Pacific Assault*.

ТАНЦЫ В ДЖУНГЛЯХ

Попрощайтесь с разбомбленной Европой – нам предстоит путешествие в Юго-Восточную Азию. Ведущий дизайнер Дейв Нэш (Dave Nash) объясняет: «В *Pacific Assault* воссозданы все крупнейшие наземные битвы на Тихоокеанском театре военных действий – от Перл-Харбора до конца 1943



Итак, какие же уроки я вынес из своего недолгого пребывания в учебном лагере? Во-первых, сражаться – это очень тяжелая работа. Даже просто вбежать на пологий холм с винтовкой в руке – крайне утомительно. Кроме того, я понял, что те солдаты, что выжили в войне, – отнюдь не тупицы. А те, кто умудрился выжить в яростных сражениях Второй Мировой, – это вообще, люди запредельной физической и умственной мощи.

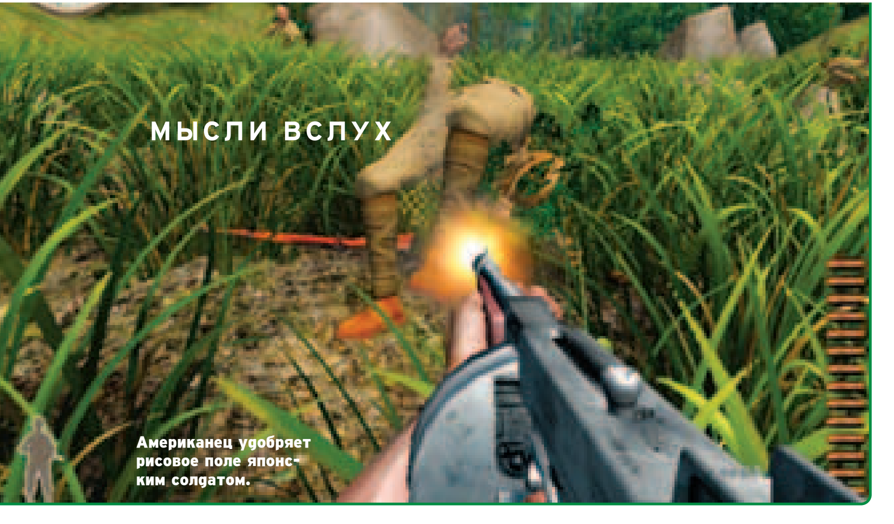
Но самое главное – я понял, как это здорово, что военные игры реалистичны ровно настолько, насколько они есть, и не более того. Большинство геймеров вряд ли выдержали бы НАСТОЯЩИЙ реализм...

ДЕЙЛ ДАЙ, КАПИТАН МОРСКОЙ ПЕХОТЫ В ОТСТАВКЕ

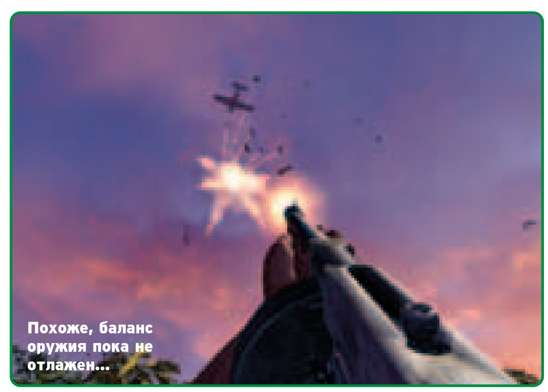
Дейл Дай имеет множество орденов и боевых наград, он участвовал в 31 масштабной боевой операции во Вьетнаме. Дай был военным консультантом при съемках таких фильмов, как *«Взвод», «Спасти рядового Райана», «JFK», «Прирожденные убийцы»,* а также консультировал разработчиков игры *Medal of Honor* и адд-онов к ней.

В следующем году он будет работать со Стивеном Спилбергом, собирающемся снимать фильм *Band of Brothers 2,* – картина будет состоять из 20 эпизодов, ее действие разворачивается в Юго-Восточной Азии, а бюджет составляет 230 миллионов долларов.





Американец удобряет рисовое поле японским солдатом.



Похоже, баланс оружия пока не отлажен...

ПРОИСХОДЯЩЕЕ НАПОМИНАЛО НЕ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ, А, СКОРЕЕ, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФИЛЬМ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ.

года». Соответственно будут высадки на Гвадалканал, Новую Гвинею и Тараву, но не на Иво Джима и Окинаву, поскольку они произошли позже. По всей видимости, EA решила приберечь эти операции для адд-она.

Вместо стандартного туториала в начале игры нас ждет самый настоящий учебный лагерь. Игрока научат обращаться с оружием, пользоваться пакетами первой помощи и переговариваться с товарищами с помощью жестов. Дело в том, что когда вас ранят в бою, для того чтобы вылечиться, будет недостаточно просто пробежать над аптечкой – вам придется взять бинт и использовать его по назначению. А знание передаваемых жестами команд является абсолютно необходимым для взаимодействия с другими бойцами.

Первый боевой уровень – это, конечно же, Перл-Харбор, «визитная карточка» игры, наподобие Омаха-Бич в *Allied Assault.* Между прочим, Перл-Харбор является единственным общим уровнем у компьютерного шутера *Pacific Assault* и выходящей на PlayStation 2 игрушки *Medal of Honor: Rising Sun.* Во всем остальном эти две игры не имеют между собой ничего общего, да и разрабатываются они совершенно разными командами.

К сожалению, лично увидеть Перл-Харбор нам не удалось, но тем не менее те уровни, что разработчики нам показали, убедительно демонстрируют мощь обновленного графического движка *Pacific Assault.* Карты огромны – примерно в пять раз больше, чем в *Allied Assault,* на них множество деревьев, покрытых густой листвой, которая реалистично колышется на ветру. В игре будут как дневные, так и ночные операции, зачастую они будут проходить под проливным тропическим дождем. Вода вообще играет здесь очень важную роль, и в этой связи программисты Пол Кит (Paul Keet) и Мэтт Раш (Matt Rusch) потратили массу времени на проработку таких ее свойств, как отражательная способность, преломление, а также рябь и круги, возникающие от падения в воду различных предметов.

Кроме того, разработчики уделили огромное внимание модели «тряпичной куклы», отвечающей за поведение подстреленных противников, искусственному интеллекту и лицевой анимации. Мимика вашего персонажа и его товарищей будет меняться в зависимости от происходящих событий, на их лицах будут оставлять следы все пережитые ужасы войны. Тела убитых солдат будут вести себя в соответствии с законами реальной физики – т.е. анимация смерти отнюдь не будет заранее задана специальными скриптами. Впрочем, не надейтесь полюбоваться окровавленными, обожженными или разорванными на куски телами – EA хочет, чтобы игра имела рейтинг Teen и была доступна детям начиная с 13 лет (будьте вы прокляты, жадные дельцы!).

Управляемые компьютером бойцы умело используют укрытия.

Еще одним важным шагом к общему реализму происходящего станет принципиально новый AI солдат, который будет управляться рядом переменных параметров, в число которых входит и мораль. Например, если вы убьете командира подразделения японцев, оставшиеся бойцы бросятся в атаку с воплем: «Банзай!», ибо именно так их учили поступать в подобных ситуациях. Продюсер Брэйди Белл (Brady Bell) продемонстрировал нам, на что способен здешний AI, на примере засады, устроенной японцами в джунглях. Безо всякого вмешательства игрока японцы напали на американцев, когда те приблизились на нужную дистанцию, солдаты обеих сторон грамотно использовали укрытия и прикрывали друг друга огнем. Происходящее напоминало не компьютерную игру, а скорее, художественный фильм про Вторую мировую.

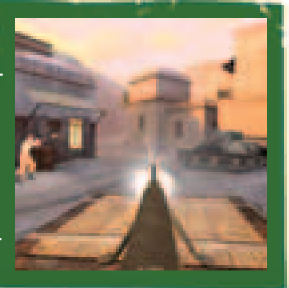
В общем, пообщавшись с дизайнерами и программистами, мы пришли к выводу, что EA имеет все шансы сотворить очередной шедевр. Конечно, большую часть описанных выше элементов разработчикам еще только предстоит воплотить в геймплее, но после личного знакомства с игрой нас не покидает уверенность, что им это удастся, причем на самом высоком уровне. Мы обязательно опубликуем в декабре большое эксклюзивное Preview, но уже сейчас ясно, что *Pacific Assault* установит новые стандарты в жанре военных шутеров и поднимет планку качества на новую высоту. Впрочем, не будем забегать вперед и подождем начала следующего года – именно тогда игра должна, наконец, выйти.

MOH: BREAKTHROUGH

НОВЫЙ АДД-ОН К ALLIED ASSAULT БУДЕТ ПОСВЯЩЕН ВОЙНЕ В СЕВЕРНОЙ АФРИКЕ И ИТАЛИИ

В настоящий момент EA заканчивает работу над еще одним адд-оном к *Allied Assault,* который поможет всем фанатам *Medal of Honor* скоротать время до выхода *Pacific Assault.* Сюжет *MOH: Breakthrough* посвящен сражениям в Северной Африке, Сицилии и Италии в период с 1943 по 1944 гг. Речь идет о битвах при Кассерине, Анцио и Монте-Кассино, которые, между прочим, стали для американцев одними из самых тяжелых и затяжных. Всего *MOH: Breakthrough* будет включать 11 одиночных уровней, 9 новых мультиплеерных карт, а также несколько многопользовательских модов. Разумеется, не обойдется без нового оружия, моделей, скинов и голосов для американских, британских и итальянских солдат.

Как известно, предыдущий адд-он к *Medal of Honor – Spearhead* – был всем хорош, но уж больно краток. По словам старшего продюсера Мэтта Пауэрса (Matt Powers), на прохождение одиночной кампании *Breakthrough* потребуется не менее 10-15 часов игрового времени. Нам удалось лично ознакомиться с игрой, и увиденное нам очень понравилось: мы прорывали оборону немцев в африканской пустыне, ездили на танках, отбивали контратаки войск Роммеля. Без сомнения, *Breakthrough* будет великолепной игрой – вопрос только в том, захотим ли мы играть в адд-он, если к нашим услугам будет *Call of Duty?*





А вот спросить – может ли он плавать, мы как-то не догадались!

ПОГРАНИЧЬЕ

На границе двух миров. **Виктор Перестукин**

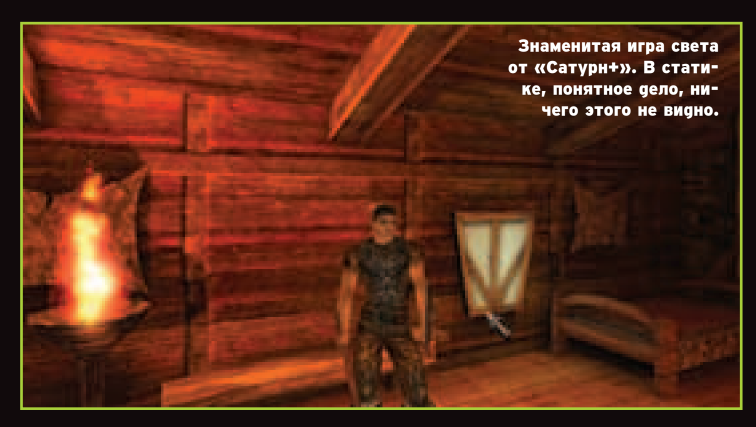
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **1С**
РАЗРАБОТЧИК: **САТУРН+**
ЖАНР: **ACTION/RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **ПОКА НЕ ОБЪЯВЛЕНА**

В России легче всего делать квесты. Азбучная истина, первая глава несуществующих отечественных девелоперских учебников: сострапай пяток квестов и только потом занимайся играми. Квестопроизводство от такого подхода страдает. Ценители (кто хотя бы раз провел ночь с *Monkey Island 2*) жанра предпочитают западные аналоги, морщась при упоминании родных заменителей. Но! Измывательство над квестами можно простить, если в итоге этой алхимии мы получим матерого разработчика.

Для меня «Сатурн+» – это *«Девять принцев Амбера»* и *«Джаз и Фауст»*. Первый и последний квест. Для некоторых это может еще *«Приключения поручика Ржевского»*, *«Новые Бременские»*, *«Агент – Особое задание»*, *«Петька и ВИЧ 3: Возвращение Аляски»*. Даже цена $3 за порцию никак не выделяет эти проекты. Отечественный юмористический приключенческий жанр ограничивается первым *«Петькой»*. Все остальное – непродолжительное, скучновато-угловатое, для людей с низким порогом чувствительности. Не для геймеров даже! Если вы обращали внимание – в магазинах такие игры обычно берут на сдачу семейные пары. Читатели *CGW*, я подозреваю, относятся к авангарду современного человечества. Мы не входим в аудиторию этих игр. А вот с *«Джаза и Фауста»* уважаемый «Сатурн+» обратился лицом к нам. И уже второй после *«Джаза»* сатурновский проект приковывает к себе внимание не только отечественной прессы. Уже все подготовлено для представления на Западе. Есть и название – *Borderzone*. Введите его в поисковике – и все ссылки забугорных сайтов будут на сатурновский проект. Даже ролик, продемонстрированный вашему покорному слуге, открывался именно английским названием. Мы даже решили не выкладывать его на диск, так как среднестатистический читатель будет ждать *Borderzone*, а не *«Пограничье»*. Западные названия действуют на нас куда сильнее родных. Исторически сложилось. Не изменить.

Я отлично помню появление «Сатурн+» в 1997 году. Тогда вся общественность, увлекающаяся квестами, по-разному склоняла название этого разработчика. Что и говорить – прославились. А все потому, что *«Амбер»* был очень жесток с игроком. Не прощал ничего. Первая сцена шла в реальном времени, игроку приходилось обычным методом тыка в считанные секунды находить решение. По истечении какого-то минимального количества времени незадачливого игрока убивали. Так повторялось до тех пор, пока решение не было найдено. При этом секундомер не замирал, а заново начинал отсчитывать время. Игрок судорожно решал новую задачку. Неудача каралось смертью и геймовером. Но *«Амбер»* добил не этим. Методом проб и ошибок, (избежать смерти первым и изящным решением не удавалось никогда), игрок проходил сцену за сценой, пока не появлялись шахматы. Эту головоломку прошу включить во все тот же ненаписанный отечественный учебник девелоперов. Уважаемые, никогда не включайте в игру головоломки, связанные с настольными играми (помню, отличилась *Dark Earth* с реверси). Купив КРАСНОЧНЫЙ, РИСОВАННЫЙ квест, игрок никогда не просидит больше по-


Знаменитая игра света от «Сатурн+». В статике, понятное дело, ничего этого не видно.


Люди выглядят неважно. Сказался катаклизм?


Кошка лезет не обниматься.

лучаса, глядя на двухцветную шашечную доску. Не для этого покупали.

В журналистской среде есть мнение – хороший разработчик и для калькулятора сделает отличную игру и что хорошего разработчика видно сразу. То есть первый же проект попадает в пятерку хит-парадов. Как всегда, журналюги любят преувеличивать и обострять. По крайней мере, *«Амбер»* я запомнил навсегда. Не каждому удается.

ШВЕЙЦАРИЯ 6000 ЛЕТ СПУСТЯ

Работая над *«Пограничьем»*, разработчики распрощались со своим неоднозначным прошлым. *«Пограничье»* – это трехмерная action-RPG.

9000 год от Рождества. Не многие девелоперы заглядывали так далеко в историю Земли. Многие оправляли нас и дальше, но о Земле мы там мало чего узнавали. Максимум старушке Земле отпускали 3000 лет. Мне было интересно, что же готовит землянам «Сатурн+», в свое время мучивший нас *«Амбером»*. Терра, новое имя Земли, пережила страшнейшую катастрофу. 5 миллиардов людей – виновников катаклизма – мгновенно испарились с поверхности планеты. Атомная война (или что-то вроде) отбросила выжившее человечество в каменный век. Люди – известные приспособленцы, не отчаялись. Приезжайте к нам через пару каких-то тысяч лет! К 9000 году Терра уже покрывалась нормальными государственными образованиями, напоминающими феодальные. Распад, как назвали люди тот катаклизм, не прошел бесследно. Последствия отразились на каждом. Так объясняется появление колдунов и чародеев. Кто-то больше расположен к магии (его предки стояли ближе к реактору, чем надо), кто-то меньше. Плюс, пока по земле ходили радиоактивные бураны, а человечество укрывалось в заранее приготовленных бункерах, ученые (от нечего делать, видно) занимались модификациями – улучшением рода Homo sapiens. Что сие означает, не помнят даже историки и старожилы, но все утверждают одно: вылезшее из укрытий человечество было уже не то, что раньше. Так разработчики объясняют всякие ролевые особенности персонажей. Я уверен, вы бы не отказались от такой штуки, как «инкапсулированный генетический информационный домен». А проще говоря – родовая память. В предках у вас числится искусный кузнец? С помощью этого «домена» можно «вспомнить» кузнечное ремесло до последних мелочей. Природа-мать все эти тысячелетия тоже не отдыхала. Свободное от надоедливых людей пространство быстро заселили представители новой ветви эволюции – мутанты. Выползшим на свет людям пришлось делить Терру с вельдами, козорогами, сиунами и черт знаем с кем еще. То и дело вспыхивали конфликты. К моменту начала игры, а это 3285 год по местному исчислению, вроде все устаканилось. Ну, герой, конечно, может вырезать деревню нелюдей по старой доброй отцовской памяти, но в глобальном масштабе он ничего не изменит. История нашего героя происходит в пограничье, в глухом, надо сказать, местечке. Область под названием Камирр не примечательна ничем кроме своих гор и размеров (современная Швейцария). Окруженная Империями и не претендующая на большую политику, небольшая горная страна. Если не знать всей этой предыстории, первые шаги по Камирру не выдадут ничего, что бы говорило о 9000 годе. Перед глазами – заурядное фэнтези. Даже заставка будет держать в неведении. На экране некромант преследует женщину и мужчину. Под конец ролика ему это удается, он делает из своих жертв зомби и уходит. На дороге остается незамеченное им дитя. Все. Картинка темнеет – жмите «Новая игра». Какой еще Распад, какие высокие технологии? Игрок раскрывает тайны Терры постепенно, по мере прохождения. Со временем в рюкзаке будут соседствовать боевой топор и лазерная винтовка.

ФАКТЫ:

Игроку доступен персонаж с фиксированным именем, полом и возрастом. Класс он волен выбрать самостоятельно: воин, маг, вор. Однако сама классификация игровых персонажей гораздо более широка: колдуны, маги, псионики, воры, асассины, алхимики, разбойники, самые всевозможные профессии. Игроку противостоят всякие потусторонние существа, вампиры, нечисть, роботы, киборги, разумные компьютеры.

НЕ ЧИТАТЬ! НЕЛЬЗЯ! ЗАПРЕЩЕНО!

Я предупреждал. Сотрудники «1С» уже облачаются в желтые фирменные камуфляжи и готовятся к захвату. Но я должен рассказать людям парочку секретов Терры, а то они грешным делом подумают, что главный злодей игры – постылый некромант. Старичок *CGW* может разболтать парочку чужих тайн, а? К тому же пытливый читатель может и сам до всего додуматься. Подсказка первая: посмотрите на рекламу игры. Фэнтезийные герои соседствуют с изображением робота, который гармоничнее смотрелся бы на обложке книг серии *Mechwarrior*. Подсказка вторая: у Терры два спутника. Жители прозвали их Селена и Дея. Сколько спутников у Земли? Так. Откуда тогда второй? И подсказка третья: легендами, сказками, мифами дошли истории о полетах людей до Распада на Селену. И то, что вообще они были полубогами, творили что хотели, за это и были наказаны. Не дошло?

ОБЫКНОВЕННЫЙ ФАШИЗМ

Fallout навсегда. Может, его уже не будет никогда с нами, но его осколки мы будем находить еще долго, как нашли в *«Пограничье»*. Лишний спутник на орбите Земли или Терры – искусственный. Когда люди еще и не думали о Распаде, строили потихоньку совершенное общество, шли к коммунизму, – телескопами планеты был обнаружен гигантский метеорит. Траектория его полета пересекалась с нашим шариком. Земляне не стали его уничтожать, а поймали прямо у себя на орбите. Не спрашивайте, как и зачем они это сделали. Чтоб был. Люди в погонах (а эти никогда не меняются)

ФАКТЫ:

В игре будет около 10-ти видов только холодного оружия. Всего около 100 наименований, и прокачивать можно будет каждый вид. Боевой навык и мирное умение будут прокачиваться отдельно. Т. е. опыт, получаемый игроком, будет делиться на боевой и мирный и соответственно будет поразному добываться. И пустить очки мирного опыта на повышение мастерства владения оружием игрок не сможет.

Ориентируйтесь на 80-100 часов игрового времени. Этого вполне достаточно для полного прохождения и выполнения всех квестов. В игре будет более 300 локаций – от очень больших до совсем маленьких.

быстро оценили возможности камешка: он ближе Луны, с него хорошо присматривать за человечеством. Спутник преобразовали в военную орбитальную базу. Персоналу космической станции в некотором роде повезло – они пережили Распад. Однако возвращаться было некуда, и законсервированное незараженное человечество так и моталось на орбите. До поры до времени. К 3285 году несколько раз посетив Терру (представляясь богами, естественно), орбиталы (назовем их так) решили, что настало время вернуться. Продолжительные условия невесомости изменили биологическое строение потомков военных. Без специальных костюмов жизнь на Терре для них немыслима. Ах, да! Все существующие формы жизни Терры, по директивам со спутника, должны быть уничтожены. Орбиталы не собираются ни с кем делить и без того небогатое жизненное пространство планеты. Тем более с какими-то мутантами. Не очень-то доверяйте местным богам.

Я НЕ ИЗОБРАЖАЮ МИР, Я ЕГО СОЗДАЮ

Любой гейм-концепт хорошо смотрится на бумаге, но теряет многие привлекательные черты, обзаведясь движком. Все существующие ныне превью и интервью о *«Пограничье»* делались на ранней стадии проекта. *CGW* игру видел совсем недавно. И все, что не ускользнуло от нашего проницательного взгляда, – здесь, на страницах журнала.

Игру, как и положено, представили с заставки. Хочу сказать, это было видео на уровне. Расщедрившись, сотрудники «1С» сгоряча показали мне два потрясающих финальных ролика, которые только укрепили положительное мнение о заставках *«Пограничья»*. Две концовки – это никак не два способа прохождения. При победе смотришь одну, проиграв – другую. Не забудьте сохраниться перед финальной схваткой (О! Вы поймете, что это она) и разок проиграть. Видеоролик для лузеров – божественен!

Куда ведет этот красивый мостик? Разработчики молчат...

«Пограничье» – RPG. Пусть никого не смущает приставка action. Прежде чем впустят в игру, заставят собирать персонаж. То есть раскидать по немалому количеству параметров еще большее количество очков. Знаю, есть любители копаться в прихожей игры до посинения. Я не из таких. Поэтому поинтересовался, насколько сбалансированы уже приготовленные персонажи для нетерпеливых игроков. Сергей Герасев, продюсер игры, тоже не любитель тратить время на щелканье мышкой по плюсам и минусам. И он вполне удовлетворен готовыми героями, которых, кстати, три. Освободителем Терры может стать: воин, маг или вор. Воин воюет, маг колдует, вор ворует. Традиции. И вне зависимости от класса в самом начале игры главный герой слаб, аки безногая мышь. Воин и крысу не зарубит с первого раза, фаерболы мага – только курам на смех, вор же попадется на первой краже. Когда-нибудь я увижу в RPG другое начало, а?

Техническая демо-версия *«Пограничья»* не мучила начальными тренировочными локациями, а забросила сразу подальше в глубь игры. Героя здесь не щадят, AI уверен: раз игрок доковылял досюда – значит, что-то умеет. Наш же герой как Буратино – только с верстака. Ох, и доставалось ему, неопытному. Классическим приемом «а тут из-за поворота» к нему подошли несколько кошек. Их предки, пережившие Распад, не без основания решили, что выжить в изменившемся мире можно, только увеличившись в размерах. Кошары также поменяли свой рацион. Люди оказались вкуснее крыс. А, может, крысы вымахали до размера слонов и поменялись с кошками местами в пищевой цепочке. И бедным котярам ничего не осталось, как переключиться на прямоходящих. Без пяти минут герой галактики Олаф (имечко нашего альтер эго) несколько раз спасался бегством от усатых-полосатых. Альтернатива битве всегда есть. Добежать до ближайшей деревни/города (желательно дружественной), и местные решат проблему всем коллективом. Щелкать мышкой в *«Пограничье»* придется не меньше, чем *UT2003*. Клавиатура не пригодится вовсе. Воевать и с кошками, и с роботами придется, насилуя хвостатый манипулятор. Герою нужно не только указывать противника, но и постоянно кликать на него, тем самым обрушивая град ударов. У такой системы немало противников. Подобный бой они называют нудным и утомительным, предпочитая автоматический (а-ля *«Аллоды»*). Я, напротив, считаю такой способ лупцевания иродов наиболее предпочтительным. Да, *Diablo*-style «убийца мышек», но зато в каждый удар душу вкладываешь. И можно бить поочередно нескольких противников.



Судя по роже главгероя, он явно запыхался валить эту кошечку.

Чтобы составить полное впечатление об RPG, нужно отследить создание персонажа, заглянуть ему в мешок, понаблюдать его в действии, побывать в городе и увидеть подземелье. И все сразу станет ясно. В случае *«Пограничья»* нужно обязательно дотянуть до вторжения с орбиты, ибо игра в корне меняется, но это частности. Заглянем в мешок?

Прошли времена титанов, когда герои-мешочники таскали с собой оружия на целую армию. Теперь строгие параметры персонажей такого не позволяют. Слабаки! Открыв шмотки, мы видим Олафа, изображенного, как на разделочной схеме. Все как в классике. «Для чего же голова? Чтоб носить стальную каску или газовую маску». Последние тенденции мира компьютерных ролевых игр учтены – новые предметы на теле героя обязательно отображаются графически. Разработчики сделали игроку поблажку: при нажатии кнопки «пауза» вещмешок остается доступным. Вороги сколь угодно могут окружать Олафа и мерзко при этом хихикать. Славный герой будет объедаться аптечками, не прерывая своей молотиловки. Пузырьки со здоровьем – опять самая главная вещь в хозяйстве.

Удалось поглядеть на поселение людей. Территория деревни меньше *Morrowind*'овских городов (даже небольших). Хибары когда-то повелителей планеты выстроились по кругу. В центре – небольшая площадь, где прогуливаются человек двадцать. С каждым можно поболтать, обменяться, и попытаться что-нибудь стянуть. В некоторые домики можно входить. Надо сказать, что пропорции соблюдены, и внутреннее пространство хижины соответствует увиденному снаружи. Закрытыми помещениями разработчики гордятся больше всего. Тени – это всегда гордость программистов. Только вот игроки не всегда обращают внимание на такие «мелочи». Я сам некоторое время гонял на старенькой машине и в связи с этим вырубал в настройках все лишнее. И тени тоже. Теперь, даже сменив тачку, по старой привычке теней не вижу. Но раз вы говорите ТЕНИ, хорошо, пусть будут. Напишем. Источники света... А в такие тяжелые времена его источниками являются факелы. Так вот, свет от них, как и положено – дерганный. Комнаты – полутемные, огня явно не хватает. И основной предмет гордости – в окружении факелов главгерой отбрасывает сразу несколько мерцающих теней. Э... круто. Улица, честно говоря, мне нравится больше. Увы, бросить взгляд на умиротворяющее бесконечное небо не получится. Видно, сросшие-


Четырехногое существо позади героя – местный аналог собаки.


Потрепанный, но живой, Олаф вышел к людям.

ВОЗМОЖНОСТИ ДВИЖКА:

Движок использует все возможности последних видеокарт. Краткое техническое описание:
- использование карт освещенности (lightmaps) высокого разрешения;
- объемный туман;
- продвинутая система частиц;
- реалистичные тени персонажей;
- вывод текстур высокого разрешения – до 2048x2048. Среднее разрешение используемых текстур – 512x512;
- динамические тени;
- bump-mapping на персонажах;
- зеркала и зеркальные поверхности;
- так называемое детальное текстурирование (detail texture);
- смена дня и ночи; погодные эффекты – дождь, снег, гроза, град.;
- визуализация как закрытых, так и открытых пространств;
-технология порталов, позволяющая отсекать невидимую геометрию;
-продвинутый AI, групповые действия персонажей; скелетная анимация, система lip-sync;
- персонажи говорят, моргают, двигают глазами;
- интерактивное отображение амуниции;
- каустические эффекты и бликующий металл, хромированные поверхности;
- динамический свет, правильная модель освещения персонажа, учитывающая, где он находится – на свету или в тени;
- супербыстрая система поиска пути, персонажи могут правильно найти путь через весь уровень (а он может достигать километра в диаметре);
- суммарное количество полигонов в кадре может достигать 1 миллиона и более;
- правильное взаимодействие персонажей с окружающим миром на основе инверсной кинематики. При падениях они не будут проваливаться в пол и стены или висеть в воздухе без опоры.


Видно люди вымерли окончательно. От этих кошек прохода нет.

ся позвонки не дают поднять головы Олафу. Небеса есть и они прекрасны. Небольшая часть неба открывается, когда смотришь вдаль.

Проплывающие облака отбрасывают слишком заметные тени, будто пролетают прямо над головой. Ночная Терра так же темна и загадочна, как и Земля. Над Олафом звездное небо, которым еще любовались его далекие предки. Ночью Олафу не до лирики. Смотреть нужно исключительно по сторонам. Некоторые порождения Распада предпочитают темное время суток. Например, вампиры. Смертельно опасные существа – заражают «вампиризмом». Игрок не может стать носферату и, будучи зараженным, дохнет.

Прокачавшись, можно воспользоваться формулой: «На часах двенадцать часов ночи и самое опасное существо здесь Я». Люди, даже модифицированные, ночью все равно чувствуют себя немного растерянно. Зрение и слух стражников теряют дневные показатели. По-моему, наоборот, ночью все слышно за версту. Но, зная людей, можно сделать предположение, что, даже и услышав что-нибудь подозрительное, они не сунутся в темноту ни за какие коврижки. Самое время для операций в тылу врага: проскочить охрану, зарезать кого-нибудь незаметно... Как другие расы ведут себя в темноте, предлагаю узнать вам опытным путем.

Все уже поняли, *«Пограничье»* – это классика. И подземелья со «шкелетами» имеются! Вот если бы из диких животных еще и монетки вываливались – все бы визжали и плакали. Скучаем. Проклятый реализм вытесняет самое интересное. Битвы в подземках не идут ни в какое сравнение со сражениями на поверхности. Только *Diablo* стерла эту грань. Что на земле, что под нею – все одно. А в классиках – dungeons кишмя кишат тварями и отродьями, зато на поверхности гады такого себе не позволяют. *«Пограничье»* следует канонам. Хоть продюсер проекта сравнивает игру с *Diablo*, кроме боевой системы ничего близкого я там ничего заметил. Олаф при мне отправляется в типичный экспа-тур (за опытом) в обиталище нечисти – замок. Зомби, скелеты, какие-то адские псы – все в огромных количествах. Непрокаченный Олаф без труда убегает от скелетов. Но костяшки демонстрируют чудеса коллективизма, «стенкой» закрыв проход в следующую комнату. Олаф долго наматывал круги, чтобы раззадорить этих мертвецов, заставить сдвинуться с мертвой точки. Кончилось тем, что колченогие загнали Олафа в темный угол, откуда герою пришлось с визгом вырываться и долго потом лечиться.

Надо сказать, умирая (насколько это слово здесь применимо), скелеты не забывают разлетаться на составные части. Внутреннее убранство заброшенного замка, куда прорвался истерзанный Олаф, смотрелось достойно: множество деталей в сочетании с тем самым факельным освещением. Удивление вызвал лишь до блеска начищенный пол в некоторых комнатах. Тоже гордость программистов – в его матовом отражении шагают перевернутые мертвяки. Однако в общей картине запустения этот штришок как-то не смотрится. Но... магия, фэнтези, 9000 год на дворе. Понимаю, мои претензии беспочвенны.

Из душных донжонов вырвемся наружу. В мире Камирра где-то ходит 12 молодцев, которые при определенных обстоятельствах разделят с Олафом тяготы спасения Терры. Для соискателей предусмотрено три свободных места в группе. В неосредневековой эпохе Земли большое значение придается гильдиям. Вор всегда прикроет вора, солдат всегда заступится за боевого товарища. Ориентируйтесь на это в массовых драках. Выжившие коллеги не тронут Олафа, даже если он стал свидетелем убийства. Еще мне обещали (а не вам) масштабные баталии. В таких сражениях игрок выступит в необычном ампула спасителя. Олаф будет рядовым участником битвы, от которой не зависит ровным счетом ничего. А под конец мне показали наземную базу орбиталов. Но... всему свое время.

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Маги-мутанты и ослики-убийцы. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **MAD DOC SOFTWARE**
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **25 НОЯБРЯ 2003**

Похожие на леопардов Hassat – одна из двух новых рас, которые появятся в *Legends of Aranna*.

Создание интересного и качественного адд-она – дело тонкое. Этот почти мистический процесс, обязательно сопровождающийся проведением тайных ритуалов, зачастую оказывается для разработчиков сложнее, чем просто написание новой игры. На самом деле, ничего удивительного здесь нет. Ведь дополнение к уже вышедшей и пользующейся определенной популярностью игре – штука хитрая. Авторам приходится учитывать массу вещей – начиная с того, что любой адд-он должен быть в меру оригинальным, при этом не дотягивая до уровня полноценного сиквела, но и не давать заскучать или тем более разочароваться поклонникам игры. В общем, дело это непростое, и подход к созданию дополнений тоже нужен особый.

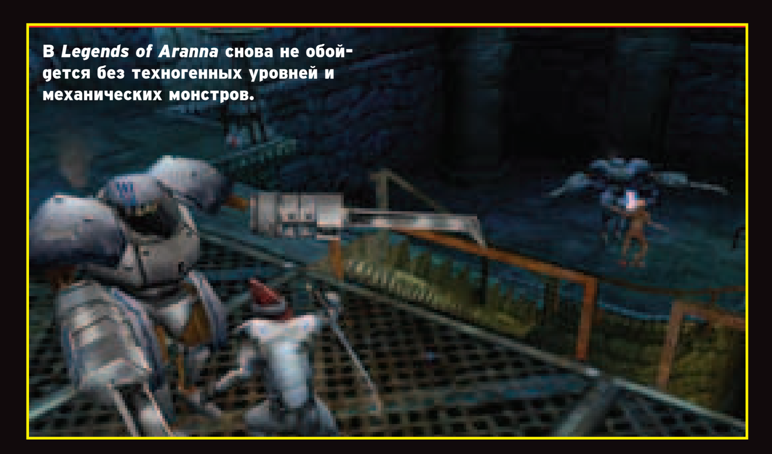
Анонс официального адд-она к вышедшей в прошлом году ролевой игре *Dungeon Siege* под названием *Legends of Aranna*, в общем-то, нельзя назвать неожиданным. Во-первых, создатели оригинала – компания Gas Powered Games под руководством небезызвестного Криса Тейлора – еще задолго до выхода DS неоднократно подчеркивали, что их проект ориентирован на широкую поддержку всевозможных модификаций и дополнений. Естественно, речь шла о любительских разработках, создаваемых самими игроками. Но то, что создание официального адд-она для Dungeon Siege только лишь вопрос времени - стало ясно сразу после выхода игры.

Ответственное задание было возложено на команду Mad Doc Software (ранее отличившейся при создании игры *Star Trek Armada II* и дополнения к *Empire Earth*), которая под чутким руководством Gas Powered Games и Microsoft взялась за разработку проекта, получившего название *Dungeon Siege: Legends of Aranna*.

При ближайшем рассмотрении нетрудно заметить, что разработчиками был взят на вооружение принцип работы не столько с качеством, сколько с количеством. Новые вещи, новые монстры, новые заклинания, увеличенный инвентарь – что еще, по мнению Mad Doc Software, нужно для достижения геймером состояния нирваны? Разумеется, сюжет, ко-



Загадочные древние храмы оберегают тайны древних магов Ultraeans.


В *Legends of Aranna* снова не обойдется без техногенных уровней и механических монстров.


Драки с ледяными гигантами – не для новичков.

торый в игре также присутствует и, возможно, даже сумеет превзойти по увлекательности местами откровенно занудную историю оригинального *Dungeon Siege*. Впрочем, не будем пока забегать вперед. Главный герой *Legends of Aranna* – последний в роду отважных защитников деревни Arhok. Но не стоит рассчитывать на то, что вы сразу же получите эдакого Конана, владеющего всеми приемами боя на мечах, топорах и дубинах! На самом деле, в начале игры наш «защитник», скорее, сам будет нуждаться в защите, т.к. исчезнувшие 20 лет назад родители главного героя ничему его обучить не успели. И все было бы тихо и мирно, но тут вновь решило напомнить о себе древнее и неискоренимое Зло! На этот раз источником неприятностей оказался некто Shadow Jumper, в свое время похищенный магами Ultraeans из родного измерения и томившийся в неволе многие сотни лет. Был ли сей персонаж столь уж злобным до пленения коварными волшебниками, решившими пополнить собственные силы за счет магической энергии Shadow Jumper'а, – неизвестно. Но вот то, что после освобождения он был готов на все ради мести ненавистным обидчикам (что и не удивительно) – факт достоверный. Таким образом, вселенная *Dungeon Siege* в очередной раз оказалась под угрозой глобальной войны.

Спасением мира нам придется заниматься в обществе как соплеменников-людей, так и представителей иных рас, среди которых особо выделяются две новые – ящероподобные Zaurask и кошко-люди Hassat. В давние времена эти разумные существа были рабами магов Ultraeans и поэтому могут знать коечто о причинах надвигающейся беды, а главное - о том, как ее предотвратить. Правда, и Zaurask, и Hassat недолюбливают людей, но это уже проблемы, которые, как говорится, решаются в рабочем порядке!

Всем, кто хотя бы раз играл в *Dungeon Siege*, наверняка запомнились трудолюбивые ослики, неустанно следующие за компанией искателей приключений и добросовестно таскающие на себе ящики и мешки, наполненные трофейными мечами, щитами и прочей добычей. Так вот, в *Legends of Aranna* у этих милых животных появятся, может быть, и не столь симпатичные, но зато более агрессивные и приспособленные к выживанию в условиях военного похода конкуренты. Имя им – Tragg, и эти похожие на динозавров прирученные монстры всегда охотно примут участие в любой ожесточенной схватке. Правда, за боеспособность вашего ходячего чемодана придется платить меньшей его грузоподъемностью.

Dungeon Siege 2

Пока разработчики из Mad Doc Software заняты работой над *Legends of Aranna*, все силы команды Криса Тейлора направлены на создание полноценного сиквела к *Dungeon Siege*. Мы знаем об этой игре совсем немного. Фактически вся информация заключена в минутном трейлере, демонстрировавшемся на выставке *E3* в мае этого года, и отрывочных заявлениях разработчиков. Согласно им в *Dungeon Siege 2* будет использоваться сильно улучшенный движок первой части, позволяющий добиться более высокого качества картинки. Выход сиквела пока что намечен на 2004 год.

Кроме ручных, в *Legends of Aranna* будет с лихвой хватать и самых обыкновенных, диких (или не очень), но обязательно агрессивных созданий. Часть из них перекочевала в аддон прямиком из оригинального *DS*, но появились и новые интересные экземпляры. Так, например, много хлопот любой компании героев доставит существо под названием Doppelganger, которое умеет приобретать внешность любого из ваших персонажей. Так что не удивляйтесь, если вдруг товарищ ударит вас мечом, а лучше проверьте, не скрывается ли под его личиной коварный монстр. Впрочем, с подозрительностью тоже лучше не переусердствовать – иначе можно в пылу схватки ненароком убить и ни в чем не повинного персонажа.

Пополнится и магический арсенал – в том числе за счет трансмутационных заклинаний, позволяющих героям принимать облик различных существ. Судя по всему, данная возможность стала одной из наиболее любимых разработчиками!

В плане графики *Dungeon Siege: Legends of Aranna* в значительной степени напоминает оригинальную игру. Видимо, разработчики, не мудрствуя лукаво, решили не тратить время на доработку и улучшение движка, сосредоточившись на других вещах.

По последним сведениям, на данный момент первый официальный адд-он к *Dungeon Siege* уже достиг стадии бета-версии, а появление Legends of Aranna на прилавках магазинов ожидается в конце ноября этого года (самые нетерпеливые могут сделать предварительный заказ через Интернет). А вот стоит ли игра запрашиваемых $30 – решать уже вам, тем более если учесть, что сейчас для свободного скачивания доступны (или будут выложены в недалеком будущем) ничем не уступающие *Legends of Aranna* бесплатные дополнения к *DS*, разработанные командами энтузиастов (о некоторых из них уже рассказывалось в майском номере CGW-RE). Впрочем, для того чтобы скрасить дни в ожидании выхода *Dungeon Siege 2*, *Legends of Aranna* подойдет вполне.


Размеры некоторых монстров внушают уважение. Интересно, как можно убить такую громадину?


Динозавры-носильщики тragги в *Dungeon Siege: Legends of Aranna* заменят привычных осликов.

Захват замка – важный этап в жизни любого клана.

СФЕРА

В мире иллюзий. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **1С**
РАЗРАБОТЧИК: **НИКИТА**
ЖАНР: **MMORPG**
ДАТА ВЫХОДА: **НЕ ОПРЕДЕЛЕНА**

Быть первопроходцем всегда непросто. Особенно, если речь идет о разработке игры, да еще в таком непростом жанре, как MMORPG. До недавнего времени все отечественные проекты этого направления едва ли переступали за грань любительских, (хотя можно вспомнить пусть и не коммерческий, но весьма удачный «наш ответ *UO*» – *Shadow Worlds*). Однако в прошлом году стало известно, что компания «Никита» анонсировала первую «большую» отечественную многопользовательскую RPG под названием *«Сфера»*.

В успех предприятия поверили не все и не сразу. На фоне таких мегалитических конкурентов, как *Star Wars: Galaxies* или *World of Warcraft*, проект «Никиты» мог показаться обреченным на прозябание среди MMORPG второго-третьего плана. Однако мрачные прогнозы вряд ли оправдаются. Выбьется *«Сфера»* в высшую лигу или нет – пока сказать сложно, но то, что популярность среди поклонников онлайновых игр ей гарантирована – это очевидно.

Взять хотя бы историю мира *«Сферы»*, которая читается как хорошая фантастическая книга. И притом – никаких банальностей и штампов, которыми частенько грешат разработчики подобных игр.

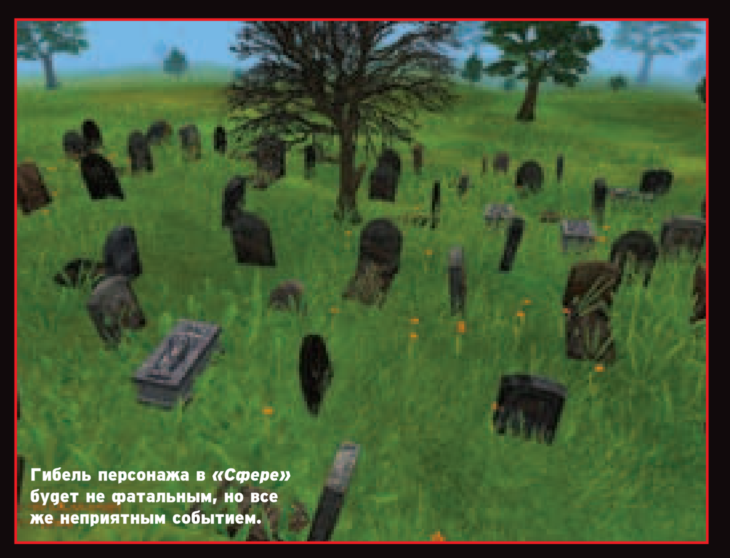
Бывший монах брат Батист (Ткач) решил воспользоваться древними письменами для сотворения нового Мира Счастья – мира без болезней и горя, – но был обвинен в колдовстве. Читая мантры уже на костре инквизиции, он невольно исказил заклинания – и мир стал Миром Страданий.

События, разворачивающиеся в Сфере (так была названа вселенная, созданная Ткачом), полностью подтвердили ее сущность. Если поначалу всем, кто оказался в новом мире (а таких, затянутых Пуповиной, открывшейся в момент возникновения Сферы, было немало), жилось не хуже, чем на Земле, то потом пришли беды и напасти. Во-первых, связь с внешним миром оказалась прерванной. Брат Батист решил заняться поисками выхода из Мира Страданий – времени у него для этого было достаточно, т.к. продолжительность жизни в Сфере увеличилась приблизительно в 12 раз. С помощью индийских рукописей Ткач досконально изучил магическую структуру Сферы и был уже близок к цели, когда случилось непредвиденное.



Встреча с враждебно настроенным персонажем на пустынной дороге не сулит ничего хорошего... или ему, или вам.

Дело в том, что со временем в Сфере появились и другие маги, причем достаточно сильные. Постепенно они разделились на две враждующие группы – тех, кто стремился найти выход из иллюзорного мира (они


Гибель персонажа в «Сфере» будет не фатальным, но все же неприятным событием.


Мощное заклятье поможет управиться с врагами не хуже верного клинка.

были названы Уходящими), и тех, кто решил добиваться могущества внутри Сферы (их назвали Остающимися). И те, и другие создали собственные магические школы. Кончилось все это плохо – опыты новых чародеев разрушили тончайшую паутину заклятья Ткача, уже почти открывшего дверь во внешний мир.

Дальше последовал ряд событий, негативно повлиявших на жизнь всех обитателей Сферы. Одной из главных неприятностей стало появление трансформеров – людей, превратившихся в мифические существа. Так, в Сфере возникли новые расы – эльфы, гномы и разнообразные монстры. Трансформы уходили из городов и забывали о своем человеческом прошлом, кроме того, они ничего не знали о жизни на Земле. Многие из них стали враждебно относиться к людям – нередкими стали стычки и беспричинные нападения. Ужасные катаклизмы начали сотрясать Сферу – Ткач понимал, что существование иллюзорного Мира Страданий медленно, но неуклонно, движется к трагическому финалу. Он был обязан найти выход! Надеждой для мага стало появление на Земле компьютеров - при помощи заклятья Ткач передал в наш мир информацию о Сфере. Ну, а разработчики «Никиты», приняв послание брата Батиста, создали своеобразный мост между двумя вселенными – виртуальной и нашей. Так что теперь шанс спасти Сферу есть у каждого из нас. Почему бы не попробовать?

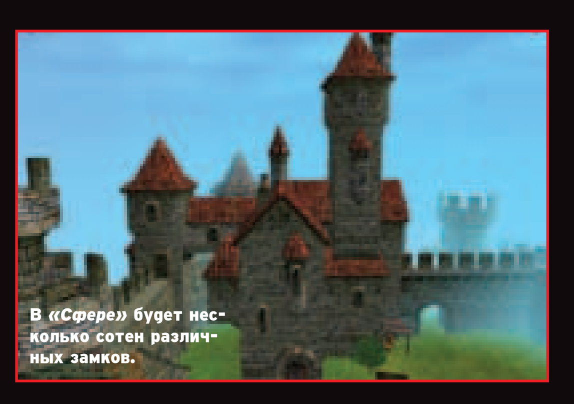
Помимо оригинальной сюжетной завязки, в *«Сфере»* будет еще немало интересного. Например, разработчики планируют задействовать в игре целых 6 континентов общей площадью 200 квадратных километров! Каждый материк будет иметь свою уникальную природную среду, архитектуру построек и население. Кроме того, в пространстве все континенты будут расположены вертикально. Так что перепутать, скажем, мрачный Харон (внизу) с величественным Леоном (наверху) будет весьма затруднительно.

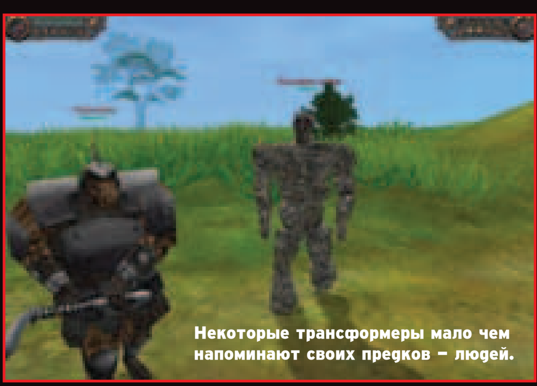
Ролевая система *«Сферы»* позволит развивать как магические, так и боевые навыки. Например, ваш персонаж может стать мастером в области алхимии или изготовления волшебных амулетов, а может виртуозно овладеть искусством фехтования. Но четкого деления на классы в игре не будет. Другое дело, что создать универсала, скорее всего, не получится. Также в *«Сфере»* имеется понятие кармы – а, говоря проще, характеристики соотношения злых и добрых дел героя. В зависимости от ее значения меняются отношения персонажа с остальными обитателями игрового мира. Карма оказывает и заметное влияние на последствия гибели героя. Если добрый герой возрождается в спокойном и безопасном месте, то злодей рискует оказаться не где-нибудь, а на самом Хароне – местечке, которое порядочным гражданам лучше обходить стороной – погибнуть там проще простого, а тамошние обитатели – как монстры, так и самые отъявленные PK – всегда готовы этому поспособствовать. Впрочем, путь Зла также не является тупиковым, в конце концов, самый кровожадный персонаж может стать герцогом Харонским и, периодически покидая свои владения, наводить ужас на обитателей других материков. Для тех, кто не желает оставаться в темном царстве, есть еще один путь наверх – чтобы покинуть Харон, нужно выполнить специальные квесты, повышающие карму, после чего вам снова будет открыта дорога на верхние материки.

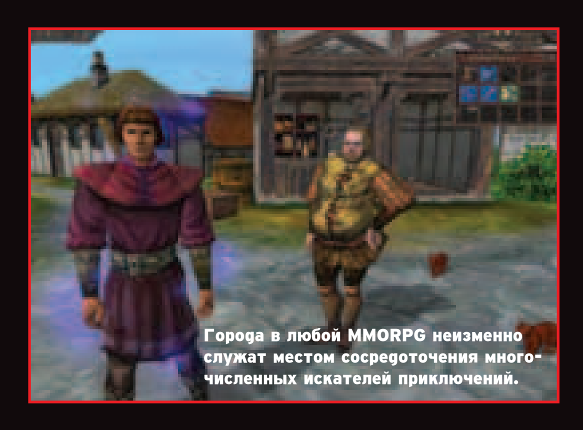
Большое внимание разработчики *«Сферы»* уделяют кланам и взаимоотношениям между ними. Можно будет захватывать замки, которые являются своеобразными форпостами для объединений игроков. Кроме того, каждый клан имеет и собственную иерархическую структуру.

Что касается графики, то скриншоты, по-моему, говорят сами за себя. Для MMORPG игра выглядит более чем достойно. Высокая детализация ландшафтов, различные эффекты, полигонистые модели персонажей и монстров – все выдержано на вполне современном уровне.

Сейчас *«Сфера»* находится уже на стадии бета-тестирования, а это значит, что до открытия дверей иллюзорного мира Ткача остается все меньше времени. И как знать, быть может, кому-нибудь из нас все-таки удастся разгадать тайну Мира Страданий...

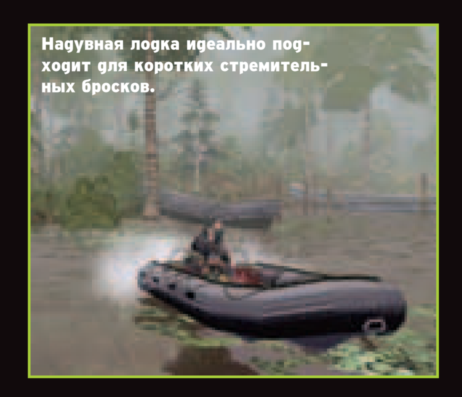

В «Сфере» будет несколько сотен различных замков.


Некоторые трансформеры мало чем напоминают своих предков – людей.


Города в любой MMORPG неизменно служат местом сосредоточения многочисленных искателей приключений.

ЭКСКЛЮЗИВ!

Приятное местечко, не находите? Но все равно зря боец вслепую палит в туман – добром это не кончится.


Надувная лодка идеально подходит для коротких стремительных бросков.


Humvee с орудийной башней – страшная сила!


Плотность листьев играет в современном бою огромную роль.

JOINT OPERATI

Battlefield 1942, перенесенный в наше время. **Рафаэль Либераторе**

Выпущенный недавно компанией NovaLogic шутер *Black Hawk Down* вновь вернул народную любовь и популярность, казалось бы, уже загибающейся торговой марке *Delta Force* – в первые же несколько недель игра умудрилась побить по продажам прославленную серию Rainbow Six от Ubi Soft! Как теперь выяснилось, параллельно с разработкой *Black Hawk Down* дизайнеры NovaLogic в глубокой тайне занимались еще и созданием *Joint Operations* – игры на том же самом движке, цель которой – потеснить *Battlefield 1942* с онлайновых полей сражений. Ознакомившись с текущей версией *Joint Operations* во время командировки в город Калабасас (штат Калифорния), где расположена девелоперская студия NovaLogic, мы с уверенностью заявляем: эта игра стоит того, чтобы ее ждать!

BATTLEFIELD 2003

В основе геймплея *Joint Operations* лежат динамичные многопользовательские битвы, рассчитанные на 64 игрока. Действие происходит в тропических джунглях Индонезии. Участники разбиты на две команды: индонезийские партизаны-сепаратисты и международный экспедиционный корпус (joint-operations forces). На этом, собственно, все сходство с *Battlefield 1942* и заканчивается. Первое и самое бросающееся в глаза различие между двумя играми заключается в том, что в *Joint Operations* используется современная техника и современные же тактические приемы. Можно даже сказать, что игра посвящена в основном доставке и высадке войск в заданных точках. Для выполнения подобных задач в наше распоряжение поступит огромный парк всевозможной техники, включая Fast Attack Vehicle, LAV, амфибию на воздушной подушке LCAC, патрульный катер Mark V, внедорожник Scarab 4x4 и вертолеты Chinook и Ми-26.

«Появление на поле боя транспортных средств, управляемых геймерами, является очередной ступенью в естественной эволюции жанра FPS, – объясняет Уэс Экерт (Wes Eckert), продюсер *Joint Operations*. – На огромных открытых уровнях вам быстро надоедает бегать на своих двоих и хочется чего-то большего. Вам хочется иметь возможность по-разному взаимодействовать с окружающим ландшафтом. Поэтому на протяжении последних лет множество студий пытались создавать игры, в которых пехота могла бы сражаться вместе с воздушными, морскими и наземными машинами. И я думаю, что сейчас настал момент, когда уровень технологического развития позволит нам воссоздать на экранах мониторов современное сражение во всей его красоте и сложности».





Как приятно, пролетая над водой, полюбоваться кругами, поднимаемыми несущим винтом вертолета.

Главное различие между *Battlefield 1942* и *Joint Operations* связано не с разными историческими сеттингами, а, прежде всего, с многочисленными улучшениями геймплея.

Главное различие между *Battlefield 1942* и *Joint Operations* связано не с разными сюжетными подоплеками этих игр и даже не с разными подходами их авторов к роли реализма в игровом процессе, – а, прежде всего, с многочисленными улучшениями геймплея, выводящими битвы Joint Operations на совершенно новый уровень качества. Как известно, дизайнеры NovaLogic имеют богатый опыт создания весьма популярных в народе «полуаркадных симуляторов» танков и вертолетов, главными достоинствами которых являются простота и удобство управления сложными боевыми машинами. Точно такой же дружественный к геймеру подход был использован и при создании техники в *Joint Operations*. Кроме того, в игру будет встроен режим кооперативного прохождения одиночной кампании, а также уникальный однопользовательский туториал, состоящий из 8-10 сюжетных миссий. Его цель – научить игрока управлять машинами, катерами и вертолетами и полностью подготовить его к онлайновым сражениям. И если в большинстве игр серии *Delta Force*, посвященных действиям солдат-одиночек, опыт NovaLogic в создании полуаркадных симуляторов практически не использовался, то *Joint Operations* органично объединяет оба этих элемента, и в результате мы получаем игру с потрясающим богатством возможностей и тактических приемов.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Уэс Экерт продолжает рассказывать: «Работая над играми, главным героем которых был одинокий пехотинец, мы уделяли основное внимание тем элементам геймплея, которые делали окружающий игрока мир достоверным и увлекательным: реалистичная баллистика оружия, сложный рельеф и т.д. Одновременно мы занимались шлифовкой многопользовательского режима. В игре *Delta Force: Black Hawk Down* мы сделали еще один шаг в сторону жизненности и реализма – мы самыми тщательным образом изучили те функции и задания, которые рейнджеры американских спецподразделений выполняли в Сомали, и именно на основании этой информации построили дизайн всех игровых миссий. Понятно, что игра не может соответствовать действительности на 100%, но тем не менее все основные элементы геймплея были позаимствованы нами из реальной жизни – оружие, противники, командная тактика... В *Joint Operations* мы хотим воссоздать на экране монитора современный бой во всем его разнообразии и динамике, хотим передать его неповторимую атмосферу. Для этого нужно максимально реалистично смоделировать окружающую обстановку: внешний вид и свойства боевых машин, ландшафты, оружие. При этом нужно выдержать меру и дать геймеру определенную свободу действий – иначе игра просто перестанет быть игрой. И если перед нами ребром встает вопрос: пожертвовать реализмом или увлекательностью геймплея – геймплей всегда берет верх над реализмом».

Одним из главных достоинств *Joint Operations* станут гигантские уровни размером 4x4 км (а некоторые – даже больше), сделанные



Отбиваемся от индонезийских автоугонщиков.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: NOVALOGIC
РАЗРАБОТЧИК: NOVALOGIC
ЖАНР: КОМАНДНЫЙ ШУТЕР
ДАТА ВЫХОДА: I КВ. '04

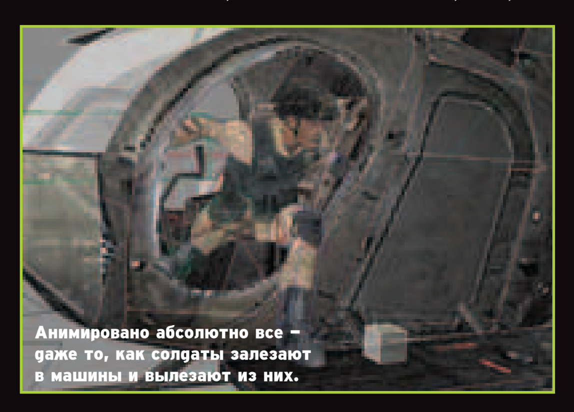
на основе карт реальных индонезийских островов, большая часть которых покрыта непроходимыми джунглями. Движок поддерживает смену дня и ночи (см. врезку «Суточный цикл») и способен моделировать на экране густые полигональные заросли практически без снижения частоты кадров. Алгоритм рендеринга деревьев и кустарника был специально оптимизирован, и теперь мы действительно сможем ЗАБЛУДИТЬСЯ в зарослях тропических лесов. Кроме того, движок *Black Hawk* реалистично обсчитывает процент солнечного света, попадающий под полог джунглей, а также связанное с этим уменьшение освещенности и многочисленные тени от листьев и веток. Высадившись на берег и углубившись в джунгли, игроки обнаружат, что там полно густых зарослей и деревьев с горизонтальными ветвями, идеально подходящих для засад и снайперских нычек. А еще плотный лесной полог будет отлично скрывать пробирающихся по джунглям солдат от вертолетов противника – в то время как сами пехотинцы будут прекрасно слышать и видеть эти вертолеты и, соответственно, смогут без проблем их сбивать. Для противодействия такой угрозе американцы даже получат специальный термальный визир, позволяющий издали засечь засаду сепаратистов...

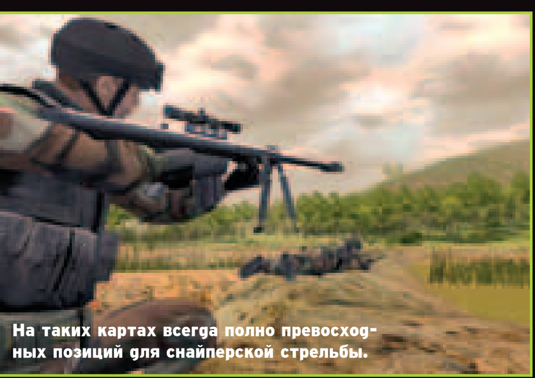
НОВЫЙ, ПРЕКРАСНЫЙ МИР

Поскольку вода играет в *Joint Operations* очень важную роль, программисты уделили большое внимание улучшению ее внешнего вида и физической модели, а также подводной оптике. Например, плывущих под водой диверсантов будет практически незаметно с берега, но и им самим весьма непросто ориентироваться в царящем под водой полумраке. «Движок *Black Hawk* позволяет нам легко регулировать размер игровых карт и уровень их детализации, – говорит Уэс Экерт. – В ходе работ над *Joint Operations* мы подвергли программную основу целому ряду усовершенствований, чтобы по максимуму использовать возможности современных видеокарт. Мы поставили себе задачу сделать окружающий мир настолько достоверным, интерактивным и «живым», чтобы игрок воспринимал его как полноценного участника игрового процесса».

Например, в рендеринге неба задействованы вертексные и пиксельные шейдеры – это позволило программистам NovaLogic воссоздать на экранах наших машин реалистичный небосвод, чьи цвет и яркость меняются в течение суток. Кроме того, в зависимости от положения солнца и местонахождения наблюдателя тучи отбрасывают правильные тени. Смена дня и ночи позволяет игроку проходить одну и ту же миссию в совершенно разных условиях. Допустим, вы устроили врагам засаду ранним утром, и с рассветом начался бой. Вначале солнце светит вам в глаза, давая противнику серьезное преимущество, но ближе к вечеру ситуация меняется на диаметрально противоположную – уже враг оказывается ослеплен яркими лучами закатного солнца!..

Напоследок необходимо упомянуть еще об одном козыре *Joint Operations* – возможности познакомиться с новейшими (и даже секретными!) образцами оружия и освоить реальные тактические приемы, используемые современными силами быстрого реагирования. Только представьте себе: во время онлайнового сражения вы координируете высадку десанта с легкобронированных амфибий, одновременно обеспечивая ему огневое прикрытие с вертолетов... А возможность стрелять из бортового оружия при перевозке пассажиров? А командное взаимодействие, когда несколько игроков загружают в свои огромные машины на воздушной подушке пехотинцев и внедорожники Humvees и совершают стремительный рывок на занятое врагом побережье? В общем, мы с огромным нетерпением ждем выхода этой уникальной игры, сочетающей классические традиции жанра шутеров с тактикой современных сил специального назначения. *Joint Operations* появится в продаже вскоре после Нового Года.


Анимировано абсолютно все – даже то, как солдаты залезают в машины и вылезают из них.


На таких картах всегда полно превосходных позиций для снайперской стрельбы.


Деревню приказано захватить любой ценой!

СУТОЧНЫЙ ЦИКЛ

Перед вами – серия скриншотов одного и того же места, сделанных в разное время суток. Обратите внимание на то, как направление и интенсивность освещения влияют на стиль игры.


10:00


11:00


12:00

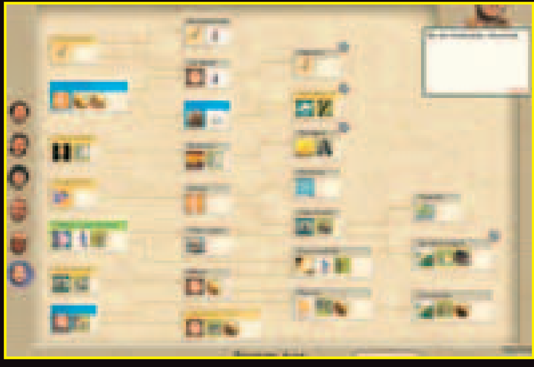

13:00


15:00


18:00



Все это должно было появиться еще в *Play the World.*



Conquests исправляет большую часть проблем предыдущего адд-она.

Адд-он с длинным названием *Sid Meier's Civilization III: Conquests* – это именно то, чем должно было стать предыдущее дополнение к третьей *«Цивилизации» – Play the World.* Как вы помните, тот злосчастный expansion pack представлял собой кусок совершенно неиграбельного многопользовательского кода с кучей бессмысленных и никому не нужных нововведений. Он оказался настолько плох, что чуть было не получил почетную награду *CGW* в номинации *«Отстой года»*. Новый адд-он – *Conquests,* – выход которого запланирован на октябрь, исправляет большую часть проблем своего предшественника и в этой связи рассматривается нами как глобальная работа Сида Мейера над собственными ошибками.

Для запуска *Conquests* потребуется оригинальная игра *Civilization III*, но зато в комплекте с новым адд-оном будет поставляться полностью пропатченная версия *Play the World* – соответственно, вам не придется нести дополнительные расходы, чтобы насладиться наконец-то приведенным в божеский вид мультиплеером. Однако главным приоритетом *Conquests* является все-таки одиночный режим – игра возвращается к своим истокам, и это, безусловно, хорошо.

Появятся пять новых играбельных рас, пять новых чудес, два новых типа цивилизаций, новый тип лидера и пять новых ресурсов. Также необходимо отметить введение двух новых типов правления – фашизма и феодализма – и двух новых категорий граждан, одной из которых является государственный чиновник (Civil Servant).

Центральной темой адд-она является одиночная кампания под названием *Conquest*. Она состоит из девяти сценариев, охватывающих период с момента зарождения цивилизации и до мировых войн XX века, причем каждый сценарий обладает целым рядом специфических особенностей, соответствующих рассматриваемой в нем исторической эпохе. Технологические древа, юниты, чудеса света и даже правила ведения боя – для каждой миссии все эти элементы были специально переработаны с целью максимально достоверного отражения соответствующего временного отрезка, так что не надейтесь получить пулеметы в каком-нибудь средневековом сценарии даже при игре на минимальном уровне сложности.

При работе над сценариями кампании главной целью дизайнеров Firaxis было создание таких карт, которые вы при всем желании не сможете получить с помощью генератора случайных миссий. Например, в сценарии Mesoamerica можно победить только через Cultural Victory, а Culture Points даются за принесение в жертву вражеских зданий и ресурсов. На других картах, типа World War II Pacific War, игровой процесс целиком и полностью посвящен боевым действиям, а технологическое развитие и дипломатия сведены практически к нулю. Чтобы лучше передать реалии мировых войн, в Conquests даже включена специальная система Locked Alliance, при которой все страны вступают в игру, будучи уже разбитыми на враждующие союзы, причем выйти из такого союза нельзя и заключить мир с противником тоже нельзя. Соответственно, единственным вариантом действий при подобном раскладе является война до полной и безоговорочной победы одной из сторон.

Смогут ли описанные выше нововведения вернуть третьей *«Цивилизации»* нашу любовь, утраченную после выхода *Play the World?* Время покажет. По-хорошему, все эти фишки должны были появиться уже в первом адд-оне. Кроме того, некоторые из улучшений выглядят откровенно косметическими и не затрагивают сути игрового процесса – подобно свежим мазкам на старой картине. Технологию под названием Industrialization, конечно, можно переименовать в Craftsmanship, но здание, выглядящее как фабрика, так и останется зданием, выглядящим как фабрика. Если не считать мелких изменений, вроде возможности приносить в жертву врагов и делать героя правителем, геймплей остался практически неизменным – даже в уникальных сценариях кампании *Conquest.* В этой связи возникает вопрос: смогут ли нововведения снова сделать вдоль и поперек пройденную игру настолько интересной, чтобы мы потратили долгие часы на прохождение ее сценариев? Стоят ли победные ролики, демонстрируемые по их окончании, таких усилий? Впрочем, дизайнеры Firaxis обещают также, что в комплекте с *Conquests* будет поставляться значительно усовершенствованный редактор карт, и, вполне возможно, что в конечном итоге многочисленное фанатское сообщество сумеет-таки создать что-нибудь абсолютно свежее и оригинальное, способное вновь вдохнуть жизнь в некогда прославленную стратегическую серию.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ATARI**
РАЗРАБОТЧИК: **FIRAXIS**
ЖАНР: **ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ**
ДАТА ВЫХОДА: **ОКТЯБРЬ 2003**

CIVILIZATION III: CONQUESTS

Сиквелл к провальному адд-ону. **Дай Люо**





По средам сатанинские силы собираются в Храме Зла на партию в бинго.



В мире есть только одна вещь, более страшная, чем злые грибы, – злые гренки.

GREYHAWK: T OF ELEMENTA

Полюбим ли мы эту игру? Не знаю, надо сделать проверочный спас-

Если вы хоть раз в жизни слышали о мире *Greyhawk*, играли в классический настольный модуль *The Temple of Elemental Evil* или произносили фразу: «Куда же задевался мой 20-гранный кубик?», то наверняка вас порадует известие, что к релизу на всех парах мчится идеальное компьютерное воплощение этого знаменитого приключения. К числу основных достоинств игры относятся: превосходная графика, точное воспроизведение правил последней редакции *Dungeons & Dragons* и увлекательная одиночная кампания. Единственное, чего в ней не будет, это мультиплеера.

ЗДРАВСТВУЙ, МИЛАЯ МОЯ!

Разработкой *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil* занимается студия Troika Games, создатель таких хитов, как *Fallout* и *Arcanum*. Как известно, на данный момент вселенная *D&D* представлена на PC всего

в двух базовых вариантах: первый – это прославленная, но уже порядком устаревшая серия *Baldur's Gate* (на движке которой были сделаны и *Planescape: Torment*, и обе части *Icewind Dale*), и второй – здоровенная куча орочьего помета под названием *Pool of Radiance*. Компьютерная версия *The Temple of Elemental Evil* должна наконец-то перенести фирменный *Fallout*'овский геймплей, с его вниманием к деталям и отыгрышем роли, в мир *Dungeons & Dragons*. Как шутит ведущий художник проекта Майк МакКарти (Mike McCarthy): «Мы так увлеклись детализацией всего и всех, что чуть было не переборщили с этим делом, но, к счастью, вовремя опомнились».

И действительно, для того чтобы заметить и оценить многочисленные достоинства *Greyhawk*, вам потребуется изрядное время, ибо поначалу все ваше внимание будет поглощено высочайшим уровнем детализации персонажей и локаций. Территории, показанные нам разработчиками, были настолько красивы, что казались нарисованными на экране компьютера. А уж трехмерные эффекты заклинаний и погодных явлений – это вообще чудо: поднимающиеся вверх столбы дыма, игра света и тени, мерцающие магические стрелы, пролетающие через темные помещения... Кроме того, авторы уделили огромное внимание соблюдению относительного масштаба всех живых и неживых объектов – так, хоббиты, эльфы и гномы кажутся крошечными рядом с огромными Hill Giants.

Правила *Greyhawk* основаны на последней редакции *Dungeons & Dragons* (версия 3.5), вся игровая механика устроена в высшей степени четко и логично, а геймплей, в зависимости от того, что вам нужно, может быть и крайне простым, и очень сложным, и комплексным. Игра легка для освоения, но в случае надобности она демонстрирует вам всю подноготную сражений и результаты всех бросков. Не понимаете, почему ваш герой промазал? Никаких проблем: одно нажатие кнопки – и движок показывает, сколько очков выпало на кубике, а также все сопутствующие бонусы и пенальти. И если большинство современных RPG пытаются совместить походовый и риал-таймовый режимы сражений – как правило, с весьма плачевными результатами, – то *Greyhawk* сохраняет верность классическим пошаговым боям, и это здорово. Удобно размещенный на экране индикатор движения четко показывает, что вы можете сделать, а что – нет, и насколько далеко герой может переместиться в течение данного хода. Такой подход не только упрощает освоение мудреных *D&D*-шных правил, но и здорово ускоряет игровой процесс. «Вам не нужно ждать, пока каждая из двух десятков крыс медленно переползет из одного конца экрана в другой, – объясняет Майк МакКарти, – потому что враги двигаются и атакуют одновременно». Надо признать – в словах художника была своя сермяжная правда: сражения оказались даже слишком быстрыми для нашего гнома-файтера. Бедолага оказался зажат между тремя злыми гигантами и упал без сознания...



Заклинания чертовски зрелищны и не менее эффективны.

Если у вас есть оригинальный настольный модуль, то вы можете открыть книгу и использовать карты уровней из нее для того, чтобы ориентироваться в компьютерной игре.

ПАРТИЙНЫЕ РАЗБОРКИ

Несмотря на отсутствие полноценного мультиплеера, главному герою не придется странствовать по просторам сеттинга *Greyhawk* в одиночку – по мере развития сюжета к нему будут присоединяться различные NPC. А еще маги смогут вызывать себе фамильяров – у Майка МакКарти есть даже свой любимец, его зовут Clucky the Wonder Chicken. И поскольку фамильяр также способен накапливать опыт, то появление в игре цыпленка 10 уровня – вещь вполне реальная...

Однако, невзирая на подобные шутки и приколы, в основе сюжета *Greyhawk* лежит ВЕСЬМА серьезная история – как-никак, речь идет об одном из самых знаменитых *D&D*-шных модулей. Причем воссоздается он настолько бережно и точно, насколько это вообще возможно. «Если у вас есть оригинальный настольный модуль *The Temple of Elemental Evil*, – уверяет Майк МакКарти, – то вы можете открыть книгу и использовать карты уровней из нее для того, чтобы ориентироваться в нашей компьютерной игре». Спасибо за добрый совет, Майк, мы ценим твою заботу о наших кошельках... «Конечно, имеются и некоторые отличия от настольного прототипа. Например, в первоисточнике было сказано, что в одной из комнат должны стоять 20 Bugbears, – объясняет Майк МакКарти. – Мы спросили себя: почему целых 20, и все в одной комнате? Решение было таким: 8 тварей стоят внутри комнаты, а 12 – патрулируют окрестности». Есть в PC-версии *Greyhawk* и другие незначительные отклонения от канона – как правило, они связаны с мировоззрением вашей партии. Например, если герои – добрые, то игра начинается в тронном зале короля, у которого есть для персонажей квест; а если – злые, то вы стартуете, рубя в капусту мирных граждан, чтобы раздобыть денег на пиво. Так что рекомендуем заранее определиться со своим моральным обликом и подготовиться к долгому и опасному путешествию – *The Temple of Elemental Evil* появится в продаже уже осенью.



HE TEMPLE
L EVIL

бросок... **Даррен Глэдстоун**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ATARI**
РАЗРАБОТЧИК: **TROIKA GAMES**
ЖАНР: **ROLE-PLAYING GAME**
ДАТА ВЫХОДА: **III КВ. '03**

WAR OF THE RING

Орков слишком много не бывает. **Том Чик**

Очень прошу вас – не поддайтесь соблазну сходу обозвать разрабатываемую студией Liquid Entertainment игру *War of the Ring* «скороспелым *Warcraft*-клоном по лицензии *Lord of the Rings*». Да, безусловно, у этих двух RTS довольно много общего: игровые миры с орками, эльфами и гномами; микро-менеджмент юнитов, обладающих разнообразными спецспособностями; упрощенные системы сбора ресурсов и строительства; упор на сражения; и, наконец, наличие длинных сюжетных кампаний. Но помимо всего этого, у *War of the Ring* имеется еще масса оригинальных фишек, делающих игру весьма интересным и многообещающим проектом.

Приобретя ценнейший опыт в ходе создания стратегии *Battle Realms*, дизайнеры Liquid вложили в *War of the Ring* все свои лучшие идеи и наработки. Они безоговорочно отвергли блекло-серую эстетику фильмов Питера Джексона и попытались воссоздать на экранах наших мониторов изначальную атмосферу и неповторимый колорит книг Дж.Р.Р. Толкиена. Все элементы игры – нарисованные вручную карты с анимированной листвой и зверюшками, потрясающе детализированные модели персонажей, стильные арты и т.д. – выглядят так, как будто они сошли со страниц романа. «Мы хотим сделать Средиземье таким, каким его видел Профессор, – объясняет художник Дж.М. Рингуэт (J.M. Ringuet), – ярким, красочным и живописным. Каждый тайл на карте должен быть уникальным и не похожим на все остальные!»

Еще одна оригинальная особенность *War of the Ring* – наличие особого ресурса, чем-то напоминающего Инь и Янь из *Battle Realms*, – только на сей раз он называется Fate (у хорошей стороны) и Power (у сил зла). С помощью него можно будет улучшать способности юнитов или героев, а также кастовать т.н. «божественные заклинания» (god spells). Данное нововведение открывает широкий простор для тактического планирования. Что лучше – отравить стрелы хорадримских ассасинов или в критический момент вызвать Балрога? Дать эльфийским стрелкам способность оставаться невидимыми во время атаки или воспользоваться заклинанием Blindness, после которого враги смогут видеть только те ваши юниты, что приблизятся к ним вплотную?

Еще один элемент, здорово добавляющий игровому процессу глубины и динамики, – наличие на картах объектов под общим названием Points of Power. Каждый такой объект дает владеющему им игроку некий глобальный бонус (наподобие госпиталя в *Command & Conquer*, постепенно восстанавливающего здоровье всех ваших пехотинцев). В *War of the Ring* бонусы от захвата Points of Power будут самыми разнообразными – появление летающих разведчиков, позволяющих обозревать всю карту, улучшение брони ваших юнитов и т.д. И хотя геймеру, играющему за силы Добра, Orc Mask, по большому счету, ни к чему (ведь в его армии нет и не может быть орков), он все равно будет крайне заинтересован в захвате данного объекта – хотя бы для того, чтобы тот не достался противнику... Все эти инновационные фишки, а также возможность встретиться со старыми знакомыми – Фродо, Гэндальфом, Арагорном, Горлумом и т.д. – дают основания надеяться, что нас все-таки ждет нечто большее, чем банальный клон WarCraft.


Гномы готовятся к обороне...

«Каждый тайл на карте должен быть уникальным и не похожим на все остальные!»


Прямое попадание!


Древний эльфийский фонтан, лечащий все ваши юниты, – один из Points of Power, за контроль над которыми и развернутся основные сражения.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: VIVENDI UNIVERSAL GAMES
РАЗРАБОТЧИК: LIQUID ENTERTAINMENT
ЖАНР: REAL-TIME STRATEGY
ДАТА ВЫХОДА: I КВ. '04

Синтетка шаманит.

Демиурги 2

Шахматы 2. **ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **1С**
РАЗРАБОТЧИК: **NIVAL ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **TBS**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$10**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600MHZ, 128MB RAM, 16MB VIDEO, 2GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1 GHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO, 2GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2 ИГРОКА)**

Продолжения *«Демиургов»* мы хотели уже через несколько месяцев после выхода игры. Скорый анонс пообещал нам add-on. На большее, знаете ли, и не рассчитывали. Но вселенная распорядилась иначе. Сыграло ли в этом роковую роль стотысячное письмо когонибудь Вани Деревянко со слезными просьбами что-то поменять в геймплее или светлые головы разработчиков сами решили, что народ достоин большего, или дело решил звонок из Кремля, – так или иначе, через несколько месяцев вместо обещанного дополнения мы получили новый анонс. Многие вернулись в *MTG*.

И вот в сентябре интригующая вторая часть была разослана по редакциям. Интрига – в претенциозной цифре два. Ввинтить что-то новое в геймплей *«Демиургов»* – это как выпустить продолжение шашек и шахмат.

Триумвират

«Демиурги» – это три игры. Вы думаете, зря она вышла на трех дисках? Каждую составную часть можно издавать отдельной упаковкой. Встречайте трио: одиночная кампания, дуэль и мультиплеер. Можно быть поклонником *«Демиургов»*, но не понимать других неравнодушных к ним. Один собеседник завяжет разговор о Белом Лорде, о предательстве Диаманды, о несовместимости синтетов и хаотов, а его собеседник затянет песню о тактике существ 0/2 с возможностью регенерации и посетует на слабость собственной колоды против бесцветных рыцарей. Игрок, слезший с *MTG*, в *«Демиургах 2»* одиночную кампанию может и не заметить. Такие случаи известны. Надеюсь, не нужно объяснять, что такое *MTG*? Это – настольная ролевая игра, взятая за основу в первой части *«Демиургов»*. *MTG*'шник, привыкший мыслить категориями турниров, для которого враг – это обязательно человек, кампанию не оценит. Потренировавшись в дуэли, ринется сразу на сервер. А, может, и сразу туда кинется. И винить его в однобокости, в игровой неразборчивости или в фанатизме никоим образом нельзя. *«Демиурги 2»* предоставляют свободу выбора не в отдельных элементах геймплея, а на более глобальном уровне. Я играю в кампанию, и меня абсолютно не тянет на сервер. Если мультиплеера вдруг не оказалось в моей версии, расстройства бы не случилось. А у других случилось бы. Понимаете? Мы все любим *«Демиурги»*, но какие мы разные!

В будущем предвижу такие проекты, где на одном диске (DVD) уместятся самостоятельные квест, стратегия и шутер. И все под одним названием.

За кампанию!

Над моим монитором висит плакатище с гарной хаотской бабищей, призывающей: I want you in the red army. Это не единственное достоинство постера. Второе, на что обращаешь внимание после бюста хаотки, – автографы команды разработчиков. И когда в начале игры встал выбор между хаотами и виталами, я не сомневался. Играть за природоведов, за этих повелителей клопов и клещей? Никогда! Пусть хаоты и красные свиньи, зато они не носят на голове кусты и вообще выглядят мужественнее всех остальных. А как они говорят! Ни слова в простоте! Их язык перекочевал с театральных подмостков. Увидев разоренное хаотское село, герой восклицает: «Жалкие пустоголовые будут растерзаны за эти злодеяния. И даже моя смерть не остановит возмездие!» А приветствие звучит, как тост: «О, великий воин, чья слава простирается за пределы этого мира…». Кто называет эти милые существа варварами? Пустоголовые синтеты, вырезающие хаотские деревни? Все равно, сюжет *«Демиургов 2»* закручен так, что повоевать придется за всех. А в конце будем орудовать многоцветной колодой. Эй, дуэлянты, такого в вашем режиме нет.

Чтобы не тратить время на обучающую миссию – краткий курс выживания в мире эфира от *CGW*. Сначала убрали руки с клавиатуры, горячие клавиши в пошаговых играх – это ха-ха. Мозги лучше заряжать не запоминаем раскладки, а комбинациями заклинаний. Выбранный вами герой, а я искренне надеюсь, что это – хаот, появляется в центре экрана. Да, вот этот жирдяй, восседающий на борове, – это, в метафорическом смысле, вы и есть. Не всегда же быть стройным атлетом, правда? Понукаемый щелчками мышки, боров шустро бегает по окрестностям. Двойной клик – зверье скачет в два раза быстрее. Если у вас тормозная машина, не увлекайтесь пробежками. Камера демонстрирует честное 3D. Можно рассмотреть героя, полюбоваться его рогатым ездовым чудовищем, а, дважды грозно щелкнув мышкой, вернуть камеру в оптимальное положение. Я загнал камеру максимально под потолок и оттуда взирал на происходящее. Вы тоже так сделайте, так как обзор ограничивается одним экраном, а так хочется заглянуть чуть дальше. Это никак. Камера четко висит над героем, и все попытки отправить ее в свободный разведывательный полет – пустая затея. Поэтому увеличиваем обзор как можем – поднимаем камеру. Миникарта, которая должна помогать ориентироваться, не годится ни на что. Это настоящая МИНИкарта, на которой ничего не видно, ничего не понятно. Благо уровни не гигантские, и, равномерно зачищая территорию, рано или поздно игрок найдет искомое решение. Сюжет втягивает игрока в разные авантюры и побегать придется. Огорчает возможность заблудиться, и победа может омрачиться поисками выхода. Миникарта даже не активна – указать путь мышкой нельзя. Помните, что камера привязана к игроку? Вот и приходится постоянно кликать на границу экрана


Виталка в окружении злобоглазов. «Мочите» их пока они еще маленькие!


Хаот орудует колодой «Абсолютная защита». Все его существа – «стенки».


Конец пиратской банде злобоглазов!

вместо единичного тыка в нужное место. Территорию, на которой (из-за которой) ведутся бесконечные сражения, можно с некоторой долей условности сравнить с картой *HoMM*. В *«Демиургах 2»* она беднее на артефакты и ресурсы, но количество тварей, встречающихся на пути, вполне сравнимо. Полезные шутки - это: раскиданные на пути ресурсы, их источники, алтари, трупы (мародерство – да, да, да!) и вроде все. Ресурсы нужно запомнить по цвету: зеленые, красные и синие. Кто знаком с *MTG*, предлагаю следующую терминологию: комоны, средние, рары. А для нормальных людей, кого минула эта чума, есть простое объяснение. *«Демиурги 2»* – это не совсем привычная RPG. Разговоров минимум, квестов и того меньше. Главное – бесконечная битва, строящаяся на заклинаниях. В кампании их нужно покупать на те самые ресурсы. Зеленые валяются буквально под ногами. За зелень приобретаются примитивные заклинания. За красные приобретаются уже серьезные вещи, а за синие можно раздобыть что-нибудь редкое и убойное. Совет такой – в один прекрасный момент вам покажется, что зеленью вы обеспечены до конца игры. Это обманчивое мнение. Этого ресурса больше всех остальных, но и тратится он прилично. Он входит в цену всех заклинаний. Не ленитесь, подбирайте все, что попадается. Источники ресурсов (шахты) – иногда не заметные на общем пестром фоне (еще один недостаток), обеспечивают героя определенным цветом до конца миссии. Вражины не сделают ни одной попытки отнять шахту, хотя также ездят верхом. Они истуканами расставлены по ключевым местам и двигаются с места только по воле сюжета. Проигрыш в битве не фатален. Опыт остается с героем, все его заклинания при нем, а вот время теряется безвозвратно. Некоторые особо упертые противники могут тормозить героя часами. Чертыхаясь, бедняга будет подбирать новую колоду и снова отправляться в бой. У хаотов некоторую проблему создают крысы. Кроме чужих героев, поединки с которыми всегда приятны, на карте живут простые существа. Мало того, что победа над этими несчастными не всегда награждается новыми заклинаниями и должным опытом, так еще эти твари любят устраивать сюрпризы. Обычно проблемы связаны с их специализацией. Она есть у всех живых существ. Наш герой уже к третьей миссии обладает достаточным их количеством. «Хитрость кобольдов» – кобольды могут нанести двойной урон, а «Синтетское возрождение» – смерть героя снимает с него половину всех жизней и возвращает в игру. Неплохо, но может не сработать. Это зависит от уровня героя. А вот у противников - все всегда работает. И если вражеские герои не понтуются, выбирают не подлые специализации, то гаденыши вроде крыс, как назло, сидят с «крысиным бессмертием». Простенькая спецуха у героя есть с самого начала, но ОНА НЕ РАБОТАЕТ. Мал еще. А у них все тип-топ. И бой выглядит так: игрок бьет крыс – они воскресают, он бьет – они воскресают, бьет – не умирают! Все нервы можно истрепать. Зато аддиктивность мгновенная. Даже отвлекшись от игры, постоянно вспоминаешь расклады, проговариваешь ходы, вскакиваешь из-за обеденного стола и несешься к компьютеру с криками «Ага, понял!». *«Демиурги 2»* не совсем не отвечают нашим завышенным требованиям ко вторым частям. Но выхода, друзья, у нас нет. Вторая часть полностью перечеркнула первую. Перед нами настоящие *«Демиурги»*. Единственные и неповторимые.

ВЕРДИКТ ★★★★½

***«Демиурги»* умерли, да здравствуют *«Демиурги 2»*!**

ЭКСПРЕСС-ИНТЕРВЬЮ:

На презентации игры мы поймали Юрия Маркина, PR-солдата «Нивала». Человек с богатым *MTG*'шным прошлым, знающий абсолютно все о *«Демиургах»*, он идеально подходил для экзекуции каверзных вопросами от *CGW*. Разработчиков решили не волновать, у них – праздник.

CGW: Приветствую, Юрий! Наша редакция сердечно поздравляет коллектив «Нивала» с запуском столь значимой для России игры. Это наша визитная карточка на Западе! А теперь приступим. Как в связи с твоей работой над *«Демиургами»* складывается твое отношение с *MTG?*

Юрий: Все, баста! Завязал с этим!

CGW: А что так? Ну-ка, давай проведем сравнительный анализ *MTG* и *«Демиургов»*.

Юрий: *«Демиурги»* однозначно лучше. Занимают мало времени, требуют меньше денег. Один раз заплатил – и мир *«Демиургов»* твой.

CGW: «Нивал» не будет выпускать платные add-on'ы?

Юрий: Дополнения если и будут, то – бесплатные. *«Демиурги»* лучше *MTG* еще и тем, что люди расстаются с нашей игрой безболезненно. А после завязывания с *MTG* остается мешок с дорогущими и ненужными картами. В нашей игре легче тренироваться. Найти достойного соперника – не проблема. В *MTG* нужно постоянно мотаться по клубам в поисках равных партнеров, которые еще не всегда согласятся с тобой играть. У *«Демиургов»* есть бесплатный сервер. Ты получил уже свою подарочную версию?

CGW: Ага. И не одну!

Юрий: Приедешь домой и сразу можешь рубать в мультиплеер. По модему, по локалке или по Интернету. Удобный интерфейс сервера поможет разобраться, что к чему.

CGW: А в дуэли видно, с каким цветом противника придется сражаться? Баланс балансом, но против бесцветных без специальных заклятий чертовски сложно бороться, если не сказать – невозможно.

Юрий: Противники не знают цветов друг друга. И если сильно не повезло, перед следующим раундом есть 2 минуты – как раз на составление новой колоды. Противник тоже может перетряхнуть свой набор. Тут уж надо думать. Для победы нужно одержать верх в двух раундах, так что возможность поменять неудачный расклад есть всегда.

CGW: В кампании за Хаотов столкнулся с чудовищным превосходством крыс. Вы бы это, того... не давали столько магии простым созданиям. Помню одна хвостатая тварь, ниже меня уровнем, жарила заклятиями, с которыми я познакомился только на следующих уровнях.

Юрий: Мне тоже есть, что вспомнить. В период тестирования в 3-й миссии за виталов мантисы сопротивлялись мне целый день. Я сдался, позвонил бета-тестерам, и мы решили, что этот момент надо перебалансить.

CGW: Это твоя заслуга в том, что мерзкий мантис больше не будет гадить честным гражданам? Клево. Позвонил и все. Жаль, с крысами нельзя так обойтись... А под какой властью ты хотел бы видеть мир *«Демиургов»*?

Юрий: Под властью бесцветных. И кинетов (синих).

CGW: Легкие, воздушные? А какая раса бесит?

Юрий: Хаоты. Примитивная атакующая раса.

CGW: Что же, приятно было пообщаться! Скажи, а ты уже пробовал во-о-о-он те закуски.

Юрий: Не-а. Предлагаю этим и заняться.

Эксперты из *CGW* оценивают возможности орков, как 1:2. Скелеты явно фавориты.

Магия войны: тень повелителя

Городской воздух делает свободным. **ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **БУКА**
РАЗРАБОТЧИК: **TARGEM**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800MHZ, 128 MB RAM, 1.1 GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM PENTIUM III 1GHZ, 256 MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Срок разработки игры – от двух лет до бесконечности. Если голливудские ремесленники научились выпускать кинокартину за полгода, их коллеги из игрового направления индустрии развлечений никак не могут сократить сроки. Очень рискованный бизнес. Не факт, что проект окупится. *«Магия войны»* разрабатывалась с 2000 года. По меркам нашей индустрии – недолго. Посмотрим, чем увенчались эти три года.

Горькая истина – у программистов (больше всех пахавших эти годы) редко берут интервью. Куда большим уважением журналистов пользуются гейм-дизайнеры, сценаристы, руководители проектов и хорошенькие девушки PR-менеджеры. Никакого злого рока, довлеющего над программистами, нет. Читателей интересуют геймплей, сюжет и красивая картинка. Когда журналист рассказывает об игровом движке он: а) обычно не знает о чем пишет, б) ему просто не о чем больше писать, в) читателям эта информация параллельна. Даже о графике сейчас писать – дурной тон. Когда вы последний раз видели картинку в играх, недостойную ваших прекрасных глаз?

Извинившись перед программистами и повинуясь прихоти читателей, начнем с сюжета. Наполните смыслом проведенное время за компом – это основное сегодняшнее требование к разработчикам. Дайте нам хороший сюжет – и мы все простим! *«Магия войны»* убаюкивает игрока древними сказаниями некого фэнтезийного мира. Хрестоматийный темный властелин пытается подмять под себя все живое. Неожиданным оказывается союз Врага с эльфами. Лесной народ чужой в этом мире. Нашептав эльфам через своих приспешников о возможности вернуться в родное измерение, Враг тем самым катализировал страшнейший конфликт. Для своих коварных планов ему нужен Магический кристалл, находящийся в центре мира. На него и указал эльфам перст Врага, как на ключ к дверям домой. Люди – глав-




Это для марафета. Бегать по таким горам не может не один юнит.


Вот такие заклинания – очень опасны. Жарят всех без разбора.



Небольшая армия – для небольшого замка.


Прямо наш Георгий Победоносец.

ные противники взбунтовавшихся эльфов на пути к заветной цели. На стороне человечества сражаются вышколенные выпускники имперского училища магов. Один из них настолько преуспел на полях сражений этой войны, что заставил эльфов пойти на переговоры. На этом история заканчивается и начинается игра. Игрок оборачивается тем самым магом-эльфобойцем.

Игровой процесс, на мой взгляд, выглядит приличнее сюжета. В том смысле, что эльфов с темными властелинами мы накушались, а вот такого игрового процесса, наверное, еще не видели. Игрок появляется на довольно обширной трехмерной территории. С не менее трехмерной армией. Маг, как боевой юнит, на поле боя не присутствует. Войны в этом мире ведутся дистанционно. Колдун, запертый в башне, не использует никакого всевидящего ока. Войском управляет его астральное тело. Чтобы увидеть дух колдуна, достаточно включит вид от третьего лица. Белесая антропоморфная субстанция зависает над полями-песами. Это вы. Лучше отключить – на геймплей не влияет, только мешает сосредоточиться на главном. Без этого призрака игра выглядит как типичная RTS с легким закосом под *Warcraft III*.

До темного властелина будем добираться по главам. Он, как и 10 лет назад, сидит в самой последней. Как водится во всех подобных играх – главзлодей не самая больная мозоль. Каждая глава – это десяток сюжетных миссий и в два раза больше несюжетных. Наш герой, как мальчик, будет прилежно исполнять все, что прикажут. Чтоб жизнь медом не казалась – территория каждой главы размером с Московскую область. Что же в игре нетрадиционного, кроме размеров? Города. Таких самостоятельных поселений NPC – не видел нигде. Деловые и воинственные горожане живут собственной размеренной жизнью, врываться в которую с наскока не советую. На огромной территории размещается достаточное количество городов, чтобы игрок перестал чувствовать себя сверхсуществом. Нерадивого героя, не выполнившего квест или позарившегося на собственность горожан, ждет справедливая


Города – соль игры.

Интервью с Targem, разработчиками «Магии Войны»

CGW: Хочу поздравить команду Targem с успешным дебютом и сразу задать вопрос – какие игры послужили вдохновителями «Магии войны»? Мы усмотрели здесь WarHammer и WarCraft.

Targem: Изначально мы хотели сделать нечто похожее на игру *Master of Magic* в 3D. В процессе работы проект перетерпел значительные изменения и теперь мало похож на первоначальный концепт. Хотя что-то неуловимое осталось. В процессе работы мы ориентировались на такие игры как *Dark Omen, Warcraft, «Проклятые Земли»*.

CGW: Для вас было неожиданностью получение номинации «Лучший дебют КРИ 2003»?

Targem: Да, действительно, получение награды не планировалось. Это было приятной неожиданностью. В самом конце разработки, когда душевные силы уже на исходе, такое признание общественности – это мощная моральная поддержка.

CGW: Вы бы согласились переселиться в мир *«Магии войны»*? Если – да, то на чьей стороне конфликта вы бы оказались?

Targem: Необычный вопрос, не думал над этим. Поскольку мы люди, скорее всего, оказались бы на стороне людей. Расы не сильно перемешены в нашем мире. Единственным исключением является Университет Магии в Лазурной Твердыне, туда принимают не только людей. Пожить в этом мире, кстати, он называется Денмор, было бы интересно.

CGW: Какая перспектива у профессии «разработчик компьютерных игр» в России? Вы сами считаете свою работу временным увлечением или все-таки серьезным занятием, возможно на всю жизнь?

Targem: В России у разработчика игр хорошие перспективы. Разработка в России дешевле западной, и поэтому на фоне не очень высокой активности западного геймдева в России наблюдается стремительный рост. За последние пару лет появилось множество новых команд (мы одна из них), появились мировые хиты. Для себя считаю, что разработка игр – это навсегда.

CGW: Есть планы создания второй части? Или это решат продажи? А может, вашими умами завладел какой-то другой проект? Анонсируете?

Targem: Сначала мы посмотрим на реакцию публики, если многим понравится *«Магия Войны»* и фанаты будут требовать продолжения, то мы подумаем. Сейчас идут работы над новым проектом, но до анонса еще далеко.

CGW: Разработчик стратегий – это навсегда? Или вы с легкостью можете переключиться на квесты, например?

Targem: Нет, не думаю что навсегда. Даже наверняка. Следующий проект точно не будет стратегией. Хотя есть вещи, которые не меняются, например «живые» города.

CGW: Я считаю (и не я один), вы зря лишили игрока возможности полностью разрушать города. Иногда они сильно достают.

Targem: Своими действиями (например полной экономической блокадой) игрок может довести город почти до полного истощения, а в ряде случаев и до прекращения действий, экономической смерти. Ничего не потеряно, все в ваших руках. Обычно разрушать города нельзя тогда, когда они могут пригодиться игроку, когда необходимо взять в городе ключевое задание или еще что-то в таком духе.

CGW: В чем заключается уникальность *«Магии войны»?* Другими словами, что ваша игра привнесла принципиально нового в игровую индустрию?

Targem: Я считаю, что главная инновация – это явное выделение игрока в стратегической игре. Сейчас многие разработчики идут по этому пути, например, в *C&C: Generals* игрок получает опыт и может вкладывать его в какие-то бонусы. В игре *Age of Mythology* игрок представлен богом, который может вмешаться в бой. Мы пошли еще дальше. Игрок, видящий мир от первого лица, точно такой же участник мира, как и его войска, так же получает опыт, прокачивается. Некоторые враги даже могут принести вред игроку.

CGW: Как создатели мира *«Магии войны»*, дайте несколько дельных советов некоторым нашим читателям, которые застряли где-нибудь в начале игры и уже начали беситься.

Targem: Если вы играете за мага, то имеет смысл изучить заклинание лечения. В бою очень может пригодиться. Также обратите внимание на берлоги, что встречаются на картах, за их уничтожение часто платят города, а бывает, что обитатели берлог хранят у себя награбленные сокровища. Вам они не помешают.



кара. У ворот будут встречать не хлебом и солью, а пиками и стрелами. И это еще, смотря что за город. Можно поссориться совсем не с теми парнями, которые будут посылать нехилые карательные отряды. Можно укрыться в дружественном городке и тем самым спровоцировать конфликт между этими полисами. Города независимы и мононациональны. Есть города людей, орков, гоблинов и эльфов. Они воюют, дружат, охотятся на главного героя – совершенно не зависят от поведения игрока. А вот игрок должен перед ними заискивать. Любой городишко от гоблинского до эльфийского представляет собой доходное местечко. Им постоянно что-то требуется: кладбище успокоить, чудище лесное завалить, крестьян сопроводить, пищи достать. За это платят расположением, золотом и сюжетными решениями. Не то чтобы они сами не справились с напастями – города бессмертные, разрушить и захватить их нельзя. И даже терпящий бедствие город будет продолжать существовать. Квесты, выдаваемые городским начальством – динамичные. Объясняю популярно – горожане просят решить самые актуальные проблемы. Если у них голод – они просят еды, и как только продовольствие появится (неважно



Не иначе в поход собрались. Маг всех благословляет.



откуда) – задание тут же исчезнет. Еще один довод, почему не надо ссориться с городами – покупка войск. Каждая раса располагает уникальными юнитами и за звонкую монету отдает их в собственность героя-колдуна. Некоторые юниты присоединяются после выполнения определенного квеста. Войска получают в сражениях опыт и со временем крепнут по всем правилам RPG: растут, меняют облик, получают новые способности. Главный герой также не лишен ролевых особенностей. Растет в уровнях и изучает новые заклинания. А может даже не смотреть в сторону колдовства и тратить очки опыта на расширение своих умений в военном деле: большое количество отрядов и т.д. Полководец или маг – решать игроку.

Да будет вам известно, *«Магия войны»* – это «Дебют года» Конференции Разработчиков Игр 2003, в жюри которого входили представители *CGW*. В целом наш вердикт еще тогда был – даст ист гут. Игра, удержавшая нас за монитором больше получаса и пару раз приятно удивившая, заслуживает уважения!

ВЕРДИКТ ★★★★☆

3D-стратегия в реальном времени с крупной примесью RPG, повествующая об эпических сражениях, потрясших одну из вселенных.

ВИКТОРИНА SAITEK

Разыгрываются НОВЫЕ МОДЕЛИ ДЖОЙСТИКОВ и ТРИ СУПЕРПРИЗА

ВОПРОСЫ ВИКТОРИНЫ

1. В каком году была основана компания SAITEK? (5 баллов)
2. В каком году начался выпуск игровых контроллеров? (5 баллов)
3. Какая самая популярная серия джойстиков? (10 баллов)
4. В какие манипуляторы установлены оптические датчики? (10 баллов)
5. Основные отличия манипуляторов SAITEK от других марок? (20 баллов)



1 МЕСТО Cyborg Evo

2 МЕСТО ST290 Joystick + Throttle

3 МЕСТО ST90 Joystick + Digital Throttle

ВОПРОС СУПЕРПРИЗА

Игровая ситуация: «Вы мечтаете устроиться на работу в конструкторское бюро компании Saitek. Резюме написано и отправлено, Вы приглашены на собеседование. На нем Вам сообщают, что количество претендентов существенно превышает количество вакантных мест. На работу будут приняты только три лучших кандидата. Поэтому каждому дается задание – внести предложение по улучшению потребительских качеств манипуляторов SAITEK».

Полная свобода полета конструкторской мысли. Менять можно все: конструкцию или софт; один конкретный манипулятор или всю линейку. При минимальных затратах нужно получить максимальный эффект.

Если у Вас нет собственного опыта эксплуатации манипуляторов – это не беда. Существует русскоязычный сайт производителя www.saitek.ru, есть масса форумов, где общаются владельцы манипуляторов Saitek. Там можно ознакомиться с типичными проблемами и способами их решения. Вам нужно предложить что-то свое. Преимущество – оригинальным, простым, красивым и грамотным решениям. Трем победителям будут вручены системы управления полетом SAITEK X45.





3 СУПЕРПРИЗА X45 Digital Joystick & Throttle

ПРОСЬБА ПРИСЫЛАТЬ ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ВИКТОРИНЫ И ВОПРОС СУПЕРПРИЗА НЕ ПОЗДНЕЕ 10 НОЯБРЯ 2003 ГОДА ПО E-MAIL: SAITEK@CGW.RU

Возможно одновременное участие в розыгрыше основных призов и суперприза. Победители определяются по максимальному количеству набранных баллов. Баллы начисляются за правильность, развернутость, обоснованность ответа. При наличии участников с одинаковым количеством баллов победитель определяется жеребьевкой.

РЕЗУЛЬТАТЫ ВИКТОРИНЫ БУДУТ ОПУБЛИКОВАНЫ В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА.

ВИКТОРИНА SAITEK

Кто сказал, что грифоны не умеют говорить? Я только что весьма мирно побеседовал с их вожаком.

Златогорье 2

Русь изначальная. **СЕРГЕЙ АВЕРИН**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **БУРУТ СТ**
ЖАНР: **RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$6**
ТРЕБОВАНИЯ: **CELERON 433, 128MB RAM, 500 MB HDD**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **CELERON 700, 256MB RAM, 750 MB HDD**
MULTIPLAYER: **LAN (2-4 ИГРОКА)**

По своему сюжету *Златогорье* напоминает фильм Бессона *«Пятый элемент»*: раз в триста лет на землю приходит темный маг Драх-Шу со своим войском и начинает безобразничать. Противостоять ему может только Шурба-Хап, великий волшебник, но сначала его надо найти, а это не так-то просто – пройти все Златогорье, миновать полные опасности Рипейские горы и исколесить половину Марвии. Путь, поверьте, не близкий.

По решению совета жрецов Храма Великих Героев на поиски Шурба-Хапа отправляются трое – маг, следопыт и воин. Героя посылают вдогонку, поскольку Светлые Боги послали Верховному Жрецу видение.

Разбегись, глаза!

Для воина, следопыта и мага можно использовать заранее установленные параметры. Но лучше самостоятельно сформировать тот или иной типаж, делая акцент на наиболее востребованные его качества. Выполнение квестов предполагает применение и насилия, и сообразительности, и оплату деньгами. Придется выбирать, на что потратить драгоценные стартовые очки опыта – на силу и телосложение, на ум и внимание или же на ловкость и удачу. Изменение каждого из этих параметров в конечном итоге влияет на весь игровой процесс.

Помимо основных параметров существуют еще и навыки, уникальные для каждого типажа. У воина – это обращение с тем или иным видом оружия (дробящее, стрелковое, метательное), а также рукопашная борьба, которая практически не востребована; у мага – заклинания одной из шести школ: света, тьмы, теней, природы, стихий и богов (еще есть общие параметры знания магии, открывающие доступ к новым заклинаниям и зельям); у следопыта – торговля, воровство и знахарство. Практика показывает, что нельзя развивать лишь одно из этих направлений. Игра построена таким образом, что в той или иной степени придется использовать абсолютно все навыки.

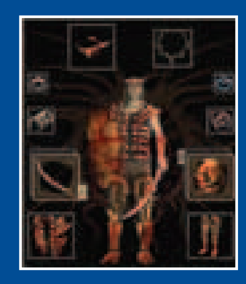
Город, которого нет

Гигантская карта местности включает три больших государства: собственно Златогорье, окруженное неприступной грядой Рипейских гор, Марвию и Турберн. В начале игры карта выдает весьма скудные сведения – всего несколько городов. Однако она будет открываться по мере выполнения квестов.

Города по большей части населяют безымянные жители. Те, кто каким-то образом имеют отношение к заданиям, носят имена. В каждом городе есть рынок со стандартным набором: оружейная лавка (кузница), торговец броней, алхимик, волшебник, ювелир и крестьянин. В некоторых местах попадаются специфические торговцы, предлагающие, например, бычьи шкуры или козьи туши – верный знак того, что где-то поблизости вас ждет квест с применением этих товаров, или же что рядом пасется стадо быков.

В бочках, ящиках и даже в собачьих конурах можно найти снадобья, оружие и прочие ценные предметы, столь необходимые, особенно на первых порах. Города, как правило, разделены на районы. Если

МАТЕРИАЛ: ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Как бы ни было противно, но мы выбираем кости. Самый легкий и убойный набор идеального воина на момент написания статьи следующий:

ИЗЯЩНАЯ КОСТЯНАЯ САБЛЯ
Рубящее повреждение: 19-30
Колющее повреждение: 16-35
Вес: 1,3 кг

КОСТЯНОЙ ЛУК
Рубящее повреждение: 19-30
Колющее повреждение: 16-35
Дробящее повреждение: 12-16
Вес: 1,4 кг

КРЕПКИЙ КОСТЯНОЙ ЩИТ
Класс брони: 20
Вес: 2,3 кг

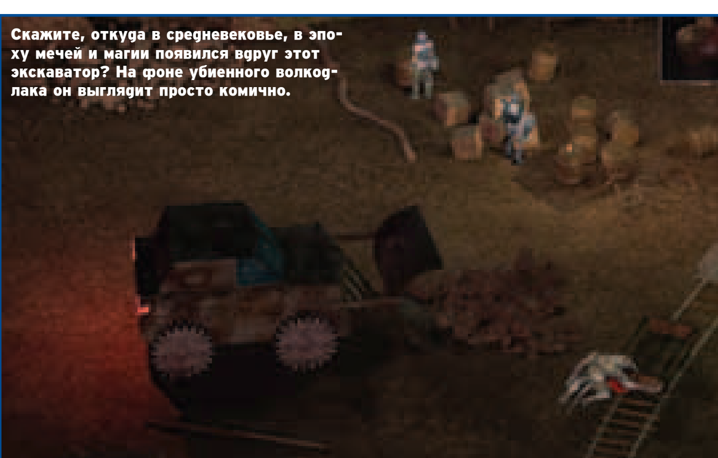
КОСТЯНАЯ ДИАДЕМА
Защита от рубящего повреждения: 29
Защита от колющего повреждения: 23
Защита от дробящего повреждения: 41
Вес: 1,2 кг

КОСТЯНАЯ КИРАСА
Защита от рубящего повреждения: 44
Защита от колющего повреждения: 25
Защита от дробящего повреждения: 31
Вес: 5 кг

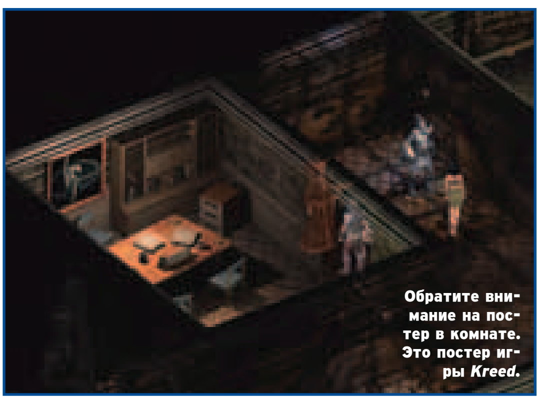
ОБЛЕГЧЕННЫЕ КОСТЯНЫЕ ПОНОЖИ
Защита от рубящего повреждения: 25
Защита от колющего повреждения: 31
Защита от дробящего повреждения: 44
Вес: 2,7 кг


Садистский бродячий цирк. Всего лишь за каких-то 200 золотых на моих глазах клоун выстрелил себе в сердце. А как вам эта гильотинка?


Обидно, что ничего нельзя оставить в сундучке в каком-нибудь городе, а потом вернуться и забрать. Приходится продавать по дешевке.


Скажите, откуда в средневековье, в эпоху мечей и магии появился вдруг этот экскаватор? На фоне убиенного волкодлака он выглядит просто комично.


Очень красивое заклинание – полить противника лавой из гигантского котла. Жаль, что слабенькое...


Вдвоем против трех шишкунов и умрана – чистое самоубийство, но попробовать все же стоит...

Обратите внимание на постер в комнате. Это постер игры *Kreed*.

герой уже побывал в данном городе, то в следующий раз он может выбирать, в какой район хочет вернуться.

Если в поселениях более-менее безопасно, то за их пределами путешествие героя может завершиться в любой момент. Чаще всего из-за монстров или бандитов. Иногда также на дорогах встречаются бродячие торговцы, нищие, жители близлежащих городов и очень редко – доброжелательные NPS, что-либо дарящие герою или увеличивающие его опыт.

Пойди туда, не знаю куда

Все задания делятся на сюжетные и несюжетные. Отличие состоит в том, что первые нужно выполнять обязательно, а вторые – по желанию. Большинство миссий состоит из двух и более действий. К примеру, уже во втором городе, который посетил мой герой, у него украли браслет, который, как оказалось впоследствии, открывал врата Марвии. Для того чтобы найти этот «ключ», пришлось исколесить все Златогорье, попутно выполняя задания чуть ли не каждого встречного.

Есть квесты-пустышки, выполнение которых не сулит никаких выгод. А есть задания, благодаря которым к герою присоединяются встречные персонажи (например, дух, которого мы освобождаем из заточения при помощи магии). Однако о команде у нас будет отдельный разговор.

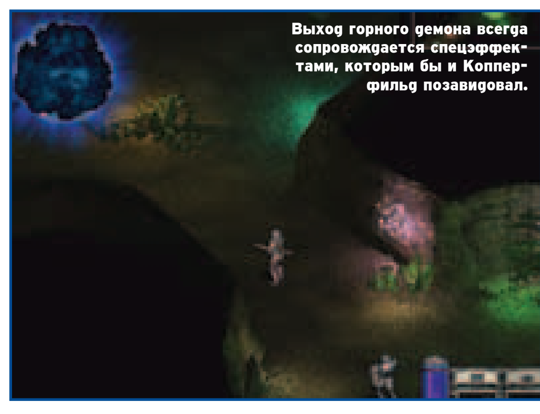
К сожалению, AI противника всегда на порядок выше, чем у спутников героя. Так что общение с соратниками ограничивается приказами: «стой здесь, иди за мной, не лезь в пекло». Но несмотря ни на какие увещевания, даже самые слабые товарищи смело устремляются на гобулей и горных демонов – и, разумеется, сразу погибают. Кроме того, их нельзя одеть или экипировать. А некоторые персонажи присоединяются к герою только на время – после выполнения задания с ними приходится распрощаться.

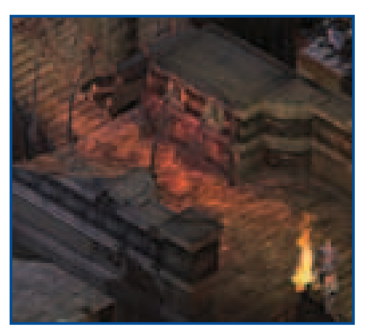
Мечи и Орала

В оружии недостатка нет. Поначалу его можно покупать у кузнецов, снимать с погибших и находить в различных емкостях. Освоив навык кузнецкого дела, герой начинает ковать оружие сам (кстати, это чуть ли не самый прибыльный бизнес). Материалы для ковки можно купить или изъять у павшей нечисти. Так, в гобуле всегда найдется камень, в дереведе – кусок дерева, а в зомби под экзотическим названием умран – человеческие останки.

Оружие различается по видам, по материалу, из которого оно сделано, и по магическим свойствам. Получается внушительный


Таможенники свирепствуют. Местные вымогатели грозят поджечь корабль. К кому еще капитану обратиться за помощью, кроме как ко мне?


Выход горного демона всегда сопровождается спецэффектами, которым бы и Копперфильд позавидовал.


Замок императора осажден силами зла. Здесь простым нахрапом не взять – придется тщательно продумывать каждый шаг.

арсенал: семь категорий, умноженные на 15 видов материалов, плюс свойства (простое, магическое, волшебное, уникальное, проклятое).

Каждое оружие имеет свои виды атаки. Для мечей это либо рубящая, либо колющая атака; для топоров – рубящая и дробящая; луки атакуют любым из перечисленных способов в зависимости от того, какие стрелы используются.

Герой может носить два вида оружия и переключаться с одного на другое без потери времени. Броня формируется по принципу оружия: панцирь сверху, поножи снизу, шлем. Для одноручных видов оружия существуют щиты. Дополняют картину слоты под ожерелье, наручные браслеты и кольца. Они надеваются для того, чтобы увеличить, например, силу на два пункта, или сопротивление магии огня на 40% и т.п.

Не следует забывать и о магии. Заклинания покупаются у торговцев. Некоторые, правда, можно изготовить собственноручно, освоив навык алхимии, купив рецепт и все составляющие, в перечень которых могут входить совершенно неожиданные компоненты, например хомячки.

История *Златогорья* длинная и захватывающая, как, впрочем, и в любой другой хитовой RPG. Идите в *Златогорье* – глядишь, где-нибудь на просторах Мерзлых Земель Турберна или Восточных Джунглях Марвии пересечемся...

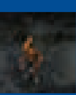
ВЕРДИКТ ★★★★☆

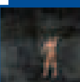
Очень грамотная RPG. Приятная, качественная, сбалансированная и просто красивая. Простенько, но со вкусом.

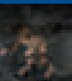
КРУГОМ ВРАГИ

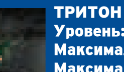
Перечислить всех противников просто не представляется возможным. Поэтому вот лишь несколько наиболее ярких представителей...

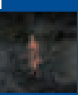

БУКА
Уровень: 6
Максимальная жизнь: 64
Максимальная энергия: 27
Точность: 75
Представитель племени колдунов, которых самих заколдовали.

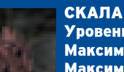

ШИШКУН
Уровень: 15
Максимальная жизнь: 73
Максимальная энергия: 33
Точность: 70
Очень быстрая и достаточно мощная тварь. Встречается уже на начальных этапах игры. В качестве трофея оставляет после себя хвост.


ЧУДЬ
Уровень: 17
Максимальная жизнь: 57
Максимальная энергия: 39
Точность: 75
По преданию – первое разумное существо, созданное богами до человеческой расы. Оставляет после себя хомячка.


ВОЛКОДЛАК
Уровень: 18
Максимальная жизнь: 85
Максимальная энергия: 42
Точность: 70
Обычный оборотень. Оставляет после себя коготь.


ТРИТОН
Уровень: 19
Максимальная жизнь: 64
Максимальная энергия: 36
Точность: 75
Медлителен, но настойчив. Лидеры тритонов атакуют жертву облаком жалящей мошкары. Иногда оставляет после себя рыбу, которой питается.


СКЕЛЕТ
Уровень: 25
Максимальная жизнь: 79
Максимальная энергия: 45
Точность: 70
Оживленные злым колдуном человеческие останки. Вооружен топором. Оставляет после себя куски плоти.


СКАЛА
Уровень: 35
Максимальная жизнь: 97
Максимальная энергия: 52
Точность: 70
То, что в аналогах называется Элементаль Земли. Каменная глыба, оживленная силой магии. Оставляет после себя камень.


Парня, на котором я скастовал одно из заклинаний холода, стало не видно из-за многочисленных льдинок. Холодновато ему сейчас...

High Roller и Power Chips

Mumbo Jumbo удивляет! **ЛЕОНИД АНДРУЦКИЙ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MUMBOJUMBO**
РАЗРАБОТЧИК: **MUMBOJUMBO**
ЖАНР: **PUZZLE**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300MHZ, 64MB RAM, 12MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Создать новую игру в жанре puzzle легко, удивить ею – чрезвычайно трудно. Кажется, уже перебрали все варианты, начиная от великого *ТЕТРИСА* и кончая примитивными секс-puzzles. Но не стоит отчаиваться. Есть еще порох в пороховницах ...

Команда Mumbo Jumbo (www.Mumbo Jumbo.com) не побоялась огромной конкуренции и создала две оригинальных (как ни странно это звучит) игры в этом жанре. Теперь этот жанр относят к так называемым Mind games, а puzzles такого рода называют Action puzzles. И заслуженно.

Итак, к барьеру. Игры *High Roller* и *Power Chips* представляют собой классический puzzle, где главная задача – набрать максимальное количество очков, несмотря на все происки программистов. Обычно в игре начинает раздражать непредсказуемо увеличивающаяся скорость падения разных кубиков, шариков, ромбиков и прочих геометрических фигур, и, порой, малопонятная система бонусов или полное их отсутствие. Кстати, о фигурках, которые падают. Порок многих разработчиков – неудачное цветовое решение. Они считают, что чем ярче, тем лучше. Но через полчаса игры в такой puzzle у игрока начинают прыгать в глазах цветные чертики, и очень хочется нажать три заветных клавиши, а потом сделать Uninstall и забыть об игре навсегда.

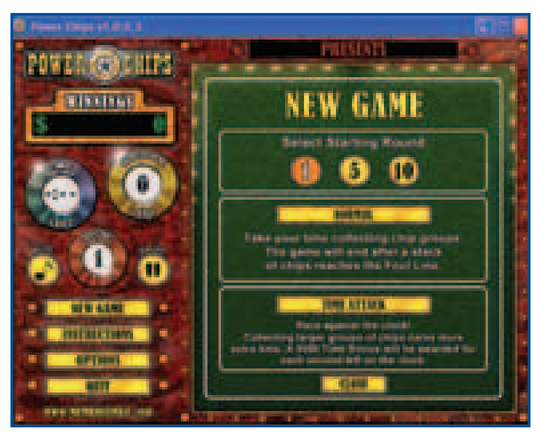
Ребята из Mumbo Jumbo сделали простой и, на мой взгляд, очень правильный выбор - в игре участвую игральные кости и рулеточные фишки. Почему это простое решение не стало уже давно популярным – загадка. Получилось здорово, если учесть еще и хорошую прорисовку деталей, удобный и совершенно понятный интерфейс (даже дамам старше 50-и). Все опции игры легко и просто настраиваются.

Игры рассчитаны на разный уровень подготовки: можно играть с первого уровня, который можно назвать учебным, или сразу броситься в пучину временных лимитов и больших скоростей на 5 или 10 уровне. Предоставляется возможность неспешно набирать очки и опыт в игре типа Normal или устроить гонки на выживание в Time Attack.

Если вдруг возникают проблемы: внезапно вошел начальник, заклинило голову или на 4-м часу игры вдруг захотелось встать из-за стола, то на этот случай есть: пауза, подсказка и статистика (долго ли еще рубиться на этом уровне). Все эти опции под рукой.



Интересно, Bejewels 2 будет таким же ярким?



Сделать выбор легко, дойти до конца – трудно.

Ребята из Mumbo Jumbo сделали простой и, на мой взгляд, очень правильный выбор.



Как говорится, ничего лишнего и непонятного. Это не Windows настраивать...

Всем нравятся бонусы. Когда их очень много – не успеваешь ими воспользоваться, когда мало и не понятно, для чего они – еще хуже. В *High Roller* бонус всего один, а в *Power Chips* – 7. Мельком взглянув на краткую и понятную инструкцию, можно смело планировать тактику игры.

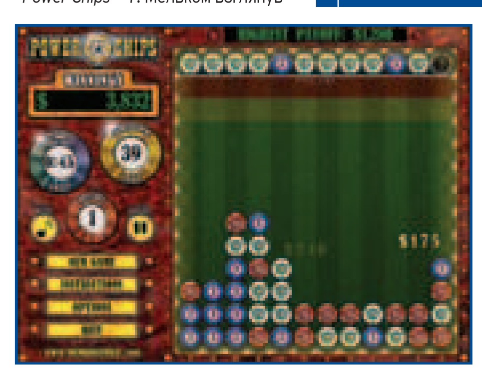
Чуть было не забыл о железе и софте. Разработчики в инструкции пишут, что особых требований нет, кроме наличия DirectX. Если что, просят обращаться на их сайт. Они всегда помогут.

О звуке – отдельно. В играх используется технология FMOD sound. На мой вопрос, что это такое, хакеры ничего не ответили. Если кто интересуется: www.fmod.org.

Высоких надоев, т.е. результатов!

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Лучшие игры жанра за последний год!



Деньги на бочку, или утром деньги – вечером стулья.



Приглядевшись, можно оценить высочайший уровень детализации игровых объектов.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Ты мечтал стать Джедаем? Можем предложить место портного на Татуине! **РОН ДУЛИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **MMORPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99 + $14.95 В МЕСЯЦ**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 933MHZ, 256MB RAM, 2GB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO, СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ 56K**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4-1.5GZ, 512MB RAM, 64 MB VIDEO, ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ СВЯЗИ С ИНТЕРНЕТ**
MULTIPLAYER: **МАССОВЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ**

У *Star Wars Galaxies* были все шансы стать самой популярной MMORPG всех времен и народов, но игра оказалась настолько навороченной и трудной в освоении, что оторопь берет. Даже ветераны онлайновых RPG, хорошо представляющие себе механику подобных игр, не раз и не два будут поставлены в тупик противоестественной сложностью геймплея. А уж новички будут им просто раздавлены – не говоря уже о разочаровании, которое они испытают, узнав, что могут стать танцорами, портными и поварами, но ни в коем случае не Джедаями. Скудный туториал не спасает ситуацию – он знакомит лишь с некоторыми основными понятиями, совершенно упуская из виду многочисленные важные нюансы и опции, с которыми игроку предстоит столкнуться в самом ближайшем будущем. Думаю, вы уже поняли, что для того, чтобы освоиться в мире *Star Wars Galaxies,* потребуется изрядное время и много-много терпения.

Тем не менее, при желании и это время можно провести с пользой и удовольствием. Привыкнув к уникальной системе скиллов, вы обнаружите, что в отличие от большинства других MMORPG, здесь у вас ДЕЙСТВИТЕЛЬНО есть возможность создать именно тот персонаж, который вам нужен. Например, герой может одновременно быть врачом и мастером боевых искусств. Или артистом, в совершенстве владеющим стрелковым оружием. Или освоить все четыре перечисленных навыка плюс что-нибудь еще... Вы можете потратить все свои Skill Points (количество которых фиксировано) на развитие одного-двух умений или же стать мастером на все руки...

Blaster master

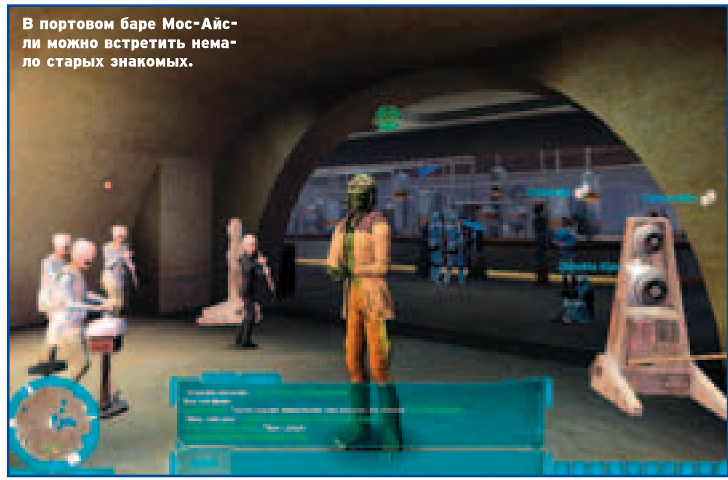
Оказавшись в мире *SWG,* ты очень быстро понимаешь, что есть скиллы полезные, а есть – не очень. Приняв решение изучать боевые навыки, игрок попадает в классический заколдованный круг, хорошо знакомый всем любителям MMORPG: выходим за город, убиваем монстров, чтобы стать сильнее и иметь возможность выходить дальше за город и убивать более крутых монстров... Наиболее интересная особенность боевой системы связана с механизмом набора опыта – его количество и тип зависят от того, каким оружием вы пользуетесь и насколько хорошо вы им владеете. Так что если вы, к примеру, в совершенстве освоили меч, но хотите поднять навык владения огнестрельным оружием, просто возьмите ружье, выходите за пределы города и начинайте отстреливать слабые существа... Любой герой может научиться профессионально обращаться с широким ассортиментом средств уничтожения либо же освоить всего один-два типа оружия, но зато в совершенстве. Единственным изъяном описанной системы можно считать то, что из-за отсутствия у персонажей традиционных для жанра RPG «уровней» иногда бывает трудно найти себе подходящего компаньона для совместной охоты. С другой стороны, в *SWG* практически кто угодно может объединяться с кем угодно, ибо даже у закаленных ветеранов всегда есть слабые стороны, которые те могут компенсировать, приглашая в команду новичков, владеющих соответствующими скиллами.

Единственное оружие, которое освоить нельзя, – по крайней мере, пока, – это световой меч. По словам разработчиков, путь Джедая, во-первых, в высшей степени таинственен, а, во-вторых – крайне опасен. Так что наивные геймеры, поверившие заманчивым надписям на коробке с игрой, могут расслабиться и засунуть свое разочарование куда подальше...

По большому счету, все небоевые навыки – это различные способы заработка. Например, Artisans могут научиться обращению с оружием и броней, а могут превратиться в узкоспециализированных архитекторов, поваров или производителей мебели. Поскольку экономика *Star Wars Galaxies* целиком и полностью зависит от игроков, – из трупов монстров практически никогда не вываливаются ценные предметы, – здесь всегда существует высокий спрос на изготовляемые персонажами изделия. Имеется даже глобальный аукцион, весьма напоминающий Интернет-службу eBay, на котором можно продать любой найденный или собственноручно сделанный предмет.

Сидеть в баре, где Хан Соло когда-то застрелил охотника за головами Гридо, значительно приятнее, чем в какой-нибудь безымянной таверне на Набу, не так ли?


Порой территории за пределами городов выглядят весьма однообразно.


В портовом баре Мос-Айсли можно встретить немало старых знакомых.


Как правило, квесты, выдаваемые NPC, довольно просты, а награда за них – незначительна.


В игре имеется множество боевых стилей, включая систему рукопашного боя Teras Kasi.

Star bores

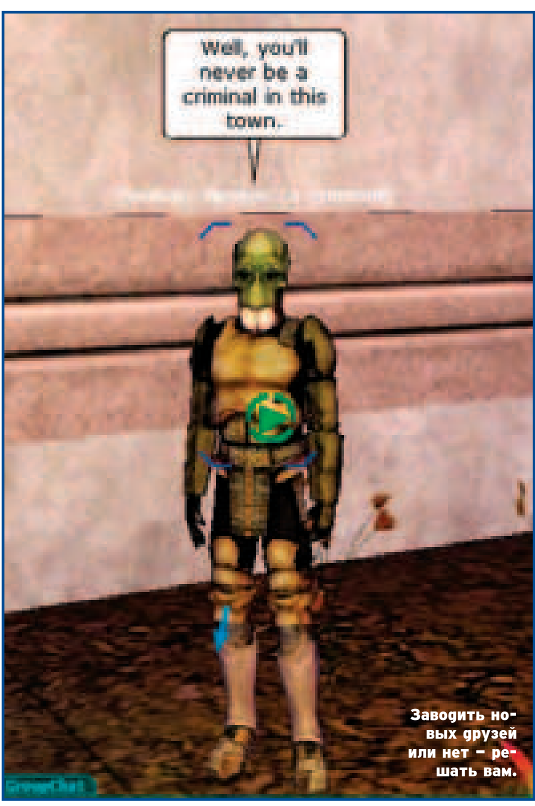
К сожалению, некоторые небоевые скиллы получились несбалансированными и малополезными. Самые неблагодарные и скучные профессии – это шоумен и медик, т.е. персонажи, лечащие других игроков. Дело в том, что в *SWG* используется чрезвычайно сложная система нанесения повреждений. Она включает т.н. «обычные повреждения» (regular damage), «боевую усталость» (battle fatigue) и «раны» (wounds). Regular damage – это привычные нам хит-пойнты, которые со временем восстанавливаются сами по себе. Battle fatigue накапливается в ходе сражений, и ее можно снять, посетив кантину и полюбовавшись на танцора (или как вариант – послушав музыканта). Что касается ран, которые перманентно снижают максимальное количество HP, то их могут вылечить только медики в специальных медицинских центрах... На самом деле, система повреждений еще сложнее, чем я здесь описал (например, одних только ран имеется девять различных типов), но, думаю, основная идея вам ясна.

Так вот, основная проблема врачей заключается в том, что игроки, нуждающиеся в лечении, не хотят за него платить, и в игре нет никаких механизмов, позволяющих в принудительном порядке взыскивать с персонажей гонорар за оказанные услуги. В результате, медиком просто никто не хочет становиться.

Впрочем, тех, кто не желает платить, тоже можно понять – деньги в *Star Wars Galaxies* достаются весьма тяжело, и почему бы не потратить их на покупку более мощного оружия или лучшей брони? В малонаселенных городах, где медиков – единицы, госпитали выглядят как американские больницы для бедных: десятки человек сидят у входа и терпеливо ждут, пока поблизости не появится врач и разом не вылечит их всех... Создается впечатление, что, как и в случае с *EverQuest*, некоторые важные дизайнерские решения в *SWG* принимались людьми, абсолютно не задумывавшимися об их последствиях для игроков.

Зато у шоуменов и артистов проблем с получением платы за свою работу не возникает – особенно у женских персонажей, исполняющих стриптиз. Грустно наблюдать, как охотно геймеры расстаются с содержимым своих кошельков лишь потому, что с ними флиртует привлекательная девица, – особенно, когда ты наверняка знаешь, что ею управляет немолодой мужик... Но в общем и целом, представителям «творческих» профессий тоже не позавидуешь – ведь они проводят все свое время в кантинах, где танцуют, танцуют, танцуют ночи напролет...

В более-менее густонаселенных городах найти врача – не проблема, но вот отыскать такой город зачастую бывает весьма проблематично. Ведь, как правило, игроки кучкуются



Заводить новых друзей или нет – решать вам.


Медики выполняют крайне важную функцию, вот только найти их зачастую бывает очень трудно...


Погодные эффекты великолепны: кровавые закаты, плывущие по небу облака, временами закрывающие солнце...

Это сродни знаменитому «Стокгольмскому синдрому» – заложники начинают испытывать симпатию к своим похитителям.


Finding your way around is easy: There's a helpful waypoint system, and objectives are marked with a towering beacon.

лишь в наиболее известных местах – например, в порту Мос-Айсли на Татуине. Впрочем, ничего удивительного в этом нет – ведь на других планетах не найдешь ни популярных персонажей из фильмов, ни знаменитых монстров. Согласитесь, намного веселее сражаться с песчаными рейнджерами и банта, чем охотиться на кореплианских бабочек и кроликов. А сидеть в баре, где Хан Соло когда-то застрелил охотника за головами Гридо, значительно приятнее, чем в какой-нибудь безымянной таверне на Набу, не так ли? В результате, прибыв на какую-нибудь малоизвестную планету, вы с высокой долей вероятности окажетесь в огромном и абсолютно пустом городе. Грустно...

Красота – великая сила

Игровая графика – великолепна вне зависимости от того, в какой части вселенной вы находитесь. Особенно хорошо дизайнерам удались города. В глуши, правда, обладатели слабых машин могут столкнуться с определенными проблемами. Дело в том, что движок динамически генерирует объекты ландшафта по мере вашего приближения – поэтому временами вокруг вас из ниоткуда, как по волшебству, вдруг появляются кусты и деревья, а за ними, до самого горизонта, простирается однообразная, ровная, грязно-коричневая или зеленая поверхность. Что еще хуже – группы монстров иногда тоже внезапно материализуются прямо из воздуха, и вы оказываетесь убитым прежде чем успеваете сообразить, что же произошло.

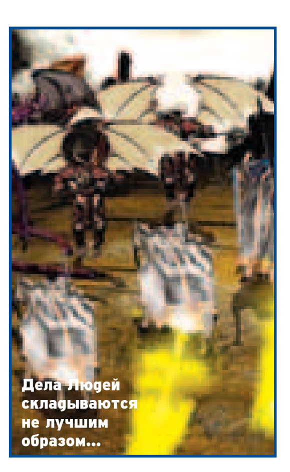
Грустно это признавать, но, по большому счету, прокачка скиллов – единственное стоящее занятие в *SWG*. То есть вы, конечно, можете выполнять различные миссии, но они, как правило, оказываются или глючными, или смертельно скучными (отнести предмет по адресу, уничтожить сгенеренное случайным образом логово монстров и т.д.). Еще, правда, есть возможность примкнуть к Империи или Повстанцам – подобный шаг существенно повлияет на отношение к вам NPC и других игроков. Но и все.

Подобно всем остальным представителям жанра MMORPG, геймплей *Star Wars Galaxies* может быть и увлекательным, и аддиктивным – нужно всего лишь втянуться в процесс. Это сродни знаменитому «Стокгольмскому синдрому» – заложники начинают испытывать симпатию к своим похитителям. Стоит вам найти себе занятие по душе и разобраться в хитроумной системе скиллов – и вы сразу же обнаружите массу соблазнительных возможностей, но чтобы воспользоваться ими, нужно развивать у персонажа те или иные умения. В ближайшие месяцы должен произойти запуск глобального сюжета... Но, увы, на данный момент главной проблемой *SWG* является то, что за пределами популярных городов игровой мир практически пуст. И единственное достойное занятие, повторюсь, – та же самая бездумная, монотонная прокачка героя, что и в других онлайновых RPG. Одна радость – устав от драк, вы можете начать прокачивать ему кулинарные умения...





Разобраться на карте по-прежнему нелегко, особенно при игре за Проклятых.



Дела Людей складываются не лучшим образом...

Disciples II: Guardians of the Light/Servants of the Dark

Два раза по полцены. **ДЖОНА ДЖЕКСОН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGY FIRST**
ЖАНР: **TURN-BASED STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **C 13 ЛЕТ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$19.95 ЗА КАЖДЫЙ АДД-ОН**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 233, 35 MB RAM, 200MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 64 MB RAM, 400MB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **HOT SEAT, MODEM, DIRECT CONNECT, LAN, INTERNET (2-4 ИГРОКА)**

Хотя количество юнитов в *Disciples II* было меньшим, чем в любом из представителей семейства Heroes, да и геймплей не отличался какой-то особенной сложностью, тем не менее надо признать - это была превосходная стратегия, в равной степени оригинальная и увлекательная. То же самое можно сказать и про оба адд-она к ней. В каждом из них имеются новые одиночные сценарии, генератор случайных карт, а также по две новых мини-кампании. В *Guardians of the Light* они посвящены расам Empire и Mountain Clans, а в *Servants of the Dark* мы узнаем о дальнейшей судьбе Undead Hordes и Legion of the Damned. Адд-оны не требуют оригинальной версии *Disciples II*, более того, они включают в себя по две из четырех имевшихся там кампаний (поскольку в каждом дополнении можно играть лишь за две расы из четырех), и, судя по их низкой цене, основной целью Strategy First было пополнение и без того немаленькой армии фанатов *Disciples* новыми членами.

Карты новых кампаний существенно выросли в размерах – соответственно сценарии стали значительно более сложными, и на их прохождение теперь уходит намного больше времени. Несмотря на простоту дизайна (как известно, все гениальное – просто), вы чувствуете себя участником событий поистине эпического масштаба и размаха, чему в немалой степени способствуют необычная игровая вселенная и увлекательный сюжет. Геймплей, впрочем, практически не изменился по сравнению с оригинальными *Disciples II*, и в адд-онах не появилось ни новых юнитов, ни артефактов, хотя наблюдательные игроки, несомненно, заметят новые задники на экранах сражений и строительства, а также обратят внимание на обновленную музыку. Кроме того, серьезному улучшению подвергся AI, и управляемые компьютером оппоненты теперь действительно стали достойными противниками, особенно на высоких уровнях сложности (хотя в сюжетных миссиях AI по-прежнему продолжает жульничать). Оба адд-она рассчитаны на высокоуровневых героев, и для тех, у кого по каким-либо причинам нет сохраненок из оригинальной игры, прилагается целый набор прокачанных персонажей.

Что касается столь ожидаемого всеми генератора случайных карт, то по сути он представляет собой новую функцию редактора сценариев. К сожалению, назвать данную функцию полноценным генератором миссий нельзя, поскольку на карте всего лишь расставляются столицы, ресурсы и нейтральные юниты. Никаких целей миссий, сюжетных триггеров или специальных сокровищ, увы, нет.

Игра стала поддерживать разрешения 1024x768 и 1280x1024, что самым положительным образом сказалось на облике стратегической карты, но никак не отразилось на графике экранов сражений. Интерфейс также претерпел незначительные улучшения, главным из которых стало добавление кнопки автоматического подсчета результатов боя.

По сути, генератор случайных карт представляет собой новую функцию редактора сценариев.

В целом, эти два адд-она являются весьма ценным приобретением для любителей пошаговых стратегий, ибо они включают восемь полноценных кампаний, 15 отдельных сценариев и продвинутый редактор, а стоят они оба как одна среднестатистическая игра. Для обладателей оригинальных *Disciples II* покупка дополнений, конечно, будет не столь выгодна, но, тем не менее, всем поклонникам этой игры я от души рекомендую их попробовать.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Новые похождения мультяшных героев Добра и Зла по



Городские будни. Где-то в центре поселка вырос враждебный куст Clandimael.

Heaven & Hell: Live and Let Die

Blackmael & Whitobon. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **MADCAT INTERACTIVE SOFTWARE**
ЖАНР: **GODSIM**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$44.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800MHZ, 64MB RAM, 4MB VIDEO, 950MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.4GHZ, 128MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2 ИГРОКА)**

Как известно, Бог создал всех людей равными, но, как доказывает история человечества, некоторые всегда оказываются равнее других. Вызванные этим комплексы неполноценности порождают необходимость реализации самых низменных инстинктов – и безобиднее всего это делать посредством геймплея.

Good 2B Evil

Впрочем, интимная тема в Heaven & Hell полностью отсутствует. Насквозь стерильный продукт из Германии безвреден даже для маленьких детей. Старенький двухмерный движок демонстрирует красоты уровня *Constructor/Street Wars* шестилетней давности и подает это в бесподобных 60Гц. Так что если у вас жидкокристаллический монитор – есть шанс что-то увидеть. Добавим стопроцентную вторичность идеи со слабой реализацией, «подвисающее» видео, наличие пустых окошек с информацией, регулярные выпады с ошибками, молчание службы поддержки и получим... невероятно перспективный с точки зрения CDV проект, призванный, по всей видимости, вывести компанию из финансового кризиса, с учетом еще и того, что тема борьбы Добра и Зла уже давно рассмотрена практически со всех сторон в произведениях Питера Молинье. На фоне грядущего *Black & White 2* шедевры третьего эшелона кажутся полуфабрикатами, а *Heaven & Hell* вряд ли сможет составить конкуренцию даже коллегам своего уровня.

Общий смысл *H&H* неоригинален. Как всегда, имеется произвольное количество деревень с язычниками, каждого из которых желательно обратить в свою веру. В ход идет что угодно, начиная от демонстрации дешевых фокусов с вызовом духов и заканчивая насильственными методами. Поскольку возможности Всевышнего ограничены, действуют в основном семь пророков, каждый из которых владеет парой-тройкой уникальных приемов. Баптист в центре города читает душеспасительные проповеди, Clandibon превращается в куст и поджигает прохожих, а читерский Boss O'Bon способен за считанные минуты сделать из ближайшего хутора с еретиками монастырь. Там, где не справятся пророки, поможет божественная длань: мол-

Тема борьбы Добра и Зла уже давно рассмотрена практически со всех сторон в произведениях Питера Молинье.

САМИ МЫ НЕ МЕСТНЫЕ

Позиция CDV Software по отношению к своим продуктам, по всей видимости, не понятна до конца и самому издателю. Закрыв один из самых перспективных проектов (речь, конечно же, о *Galaxy Andromeda*), компания выбрасывает на рынок откровенные посредственности вроде *Heaven & Hell*, умудряющиеся за первые пару недель продаж собрать рекордное количество жалоб в службу поддержки. Администратор официальных форумов, ввиду молчания ответственных за *H&H* лиц, выступил в защиту родной компании. Оказывается, у CDV – проблемы. Так что выпуск полусырых продуктов и игнорирование обращений в support есть норма.

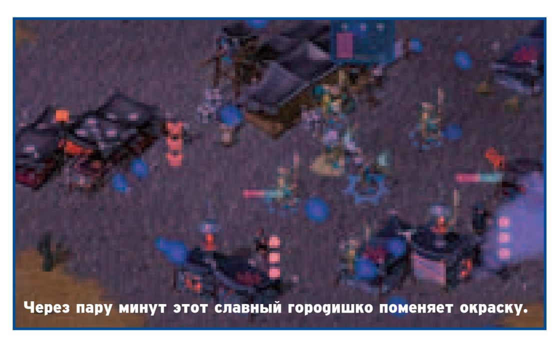

В глазах слушателей читается неподдельная любовь к оратору.

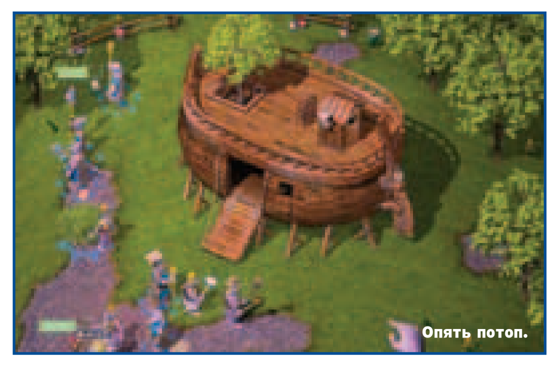

Стандартный процесс перевоспитания.



Слева – радуга, справа – саранча. Выбор очевиден.


Это не пожар – все гораздо хуже.


Через пару минут этот славный городишко поменяет окраску.


Опять потоп.

ния с небес, локальное землетрясение, цветочки, лягушки – вот тот максимум, на который способен Он.

Почти бесплатно

В качестве единственного ресурса, пригодного для сбора и расплаты за фокусы, используется мана, производимая фанатиками, точнее их недвижимостью. На выбор за некоторое количество денег можно переделать строение в генератор вторсырья или в центр пропаганды.

Кажущаяся простота процесса на деле оказывается и вовсе примитивной. Случающиеся набеги AI не добавляют динамики – незамысловатый Электроник шлет своих пророков в один и тот же город, практически игнорируя остальные. При этом осаждаемый поселок, как правило, оказывается для него далеко не ближайшим, и половина священнослужителей доходит до цели в помятом виде.

Несмотря на уникальность священников и возможность комбинировать действия нескольких из них, выигрышная стратегия осваивается моментально. Отличия сторон заключаются в различных окончаниях имен подопечных и прочей мелочью. Тут – цветочки, там – косточки, здесь – церковные песнопения, там – хэви метал, у одних – дома терпимости и кофейни, у других – концерты Элвиса и пацифисты в разноцветных рубашках. Педантичные, но ужасно ленивые немцы не удосужились даже озвучить пророков по-разному.

N commandments

Поделенная на две части (по одной за каждую из сторон) кампания прямолинейна, ограничена со всех сторон и, скорее, похожа на большой tutorial – надоедает крайне быстро. Вообще, *Heaven & Hell* годится лишь в качестве подарка пятилетнему малышу, который будет в восторге от простоты геймплея. До вышеупомянутого *Constructor* в части неподдельного драйва детищу MadCat – как до неба. Еще пара подобных проектов – и CDV с вероятностью N процентов пожалеет об отмене *Galaxy Andromeda*.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Могло бы быть лучше.

Интернет-секция получилась самой многокрасочной в игре. А еще здесь иногда появляются спам-сообщения!

Tron 2.0

Фантастическая игра света! **РОБЕРТ КОФФЕЙ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **DISNEY INTERACTIVE/ НОВЫЙ ДИСК/SNOWBALL.RU**
РАЗРАБОТЧИК: **MONOLITH**
ЖАНР: **SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500 MHZ, 256MB RAM, 2.5GB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4-1GHZ, 512MB RAM, 128 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**

Вот вам универсальный рецепт изготовления хитовых игр по лицензиям фильмов. Возьмите суперпопулярную кинокартину – например *The Matrix* – и сделайте на ее основе увлекательную игру, в которой геймеры смогут почувствовать себя героями любимого фильма. И упаси вас Бог делать игру по мотивам мало кому известной ленты 20-летней давности, спецэффекты которой давно устарели, а актеров, одетых в странные светящиеся костюмы, уже никто не помнит... Как ни странно, но кудесники из Monolith, в нарушение всех правил индустрии, умудрились каким-то чудом создать совершено сногсшибательную игру по древнему фильму с участием Брюса Бокслейтнера; их творение – *Tron 2.0* – представляет собой гремучую смесь экшена, RPG и стратегии и уделывает по качеству графики все остальные игры, вышедшие в этом году. Единственным недостатком *Tron 2.0* можно считать неудачно реализованные гонки на световых мотоциклах, но о них мы поговорим чуть позже.

Story.exe

Нестареющий красавец с трагическими глазами Брюс Бокслейтнер исполняет в игре ту же самую роль, что и в фильме, – гения-программиста Алана Брэдли, – а вам предстоит стать его сыном по имени Джет (уменьшительное от Jethro). Вкратце сюжет таков: зловещая корпорация fCon похищает вашего отца, чтобы вырвать у него секретные алгоритмы коррекции программы TRON, и тогда искусственный интеллект Ma3a оцифровывает вашу личность и отправляет ее в странствие по компьютерным сетям, чтобы вернуть похищенный код, спасти родителя и, вообще, исправить сложившуюся ситуацию... ОК, я согласен, историю трудно назвать захватывающей или оригинальной, но, на самом деле, единственное, что вам нужно знать, – это то, что персонаж (подобно своему отцу в оригинальном фильме) был превращен в единички и нули и отправился в фантастический компьютерный мир сражаться за семью, любовь и честные методы ведения бизнеса.

А компьютерная вселенная *Tron 2.0* – это нечто бесподобное! Игра не просто воспроизводит сумасшедший, полный света и красок, графический стиль фильма, но многократно усиливает его благодаря использованию цветных полупрозрачных текстур, одноцветной палитры отдельных локаций и оригинальному дизайнерскому воплощению таких компьютерных структур, как, например файерволы и хабы. Да, да, большинство мест в игре выполнено в одном – максимум, двух цветах, – и, в результате, каждый уровень получился не похожим на все остальные, и у вас никогда не возникает чувства, что где-то вы это все уже видели. Более того, по графике можно судить о чувстве юмора дизайнеров – например локации внутри устаревшего компьютера окрашены в ностальгический янтарный цвет...

Autopatch.exe

На протяжении 20 с лишним часов геймплея вам придется довольно много стрелять, хотя ассортимент противников трудно назвать обширным или разнообразным. Вы вновь и вновь бьетесь с человекоподобными компьютерными злодеями – смертельно опасными



Гонки на световых мотоциклах – полный suxx.



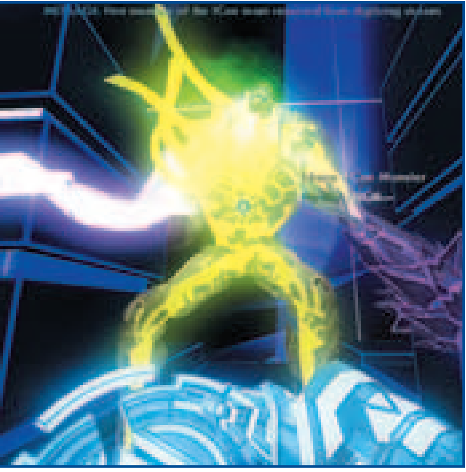
Электрические Fast Data Wraiths – одни из самых неприятных противников.



Некоторые резидентные программы служат источниками важной информации.



Правильно используя подпрограммы, можно пройти всю игру в стелс-стиле, незаметно подкрадываясь к программам безопасности ICP и убивая их электрическим током.



В *Tron 2.0* имеются боссы, но ничего выдающегося они из себя не представляют.

программами безопасности ICP, плюющимися ядом вирусами Z-Lot, огромными пожирателями системных ресурсов, – но, как ни странно, со временем данный процесс совершенно не надоедает! Это тем более удивительно, что ваш арсенал сводится всего лишь к четырем базовым видам оружия. А все дело здесь в элементах RPG и стратегии, органично встроенных в геймплей *Tron 2.0*.

Собирая по уровням Build Notes, вы получаете возможность апгрейдить персонаж и направлять дополнительные ресурсы на повышение его здоровья, энергии и эффективности оружия. Более того, вам предстоит также находить и инсталлировать в себя разнообразные подпрограммы, каждая из которых может быть одной из трех последовательных версий – альфы, беты или «золотой». Между этими подпрограммами можно на лету переключаться в зависимости от ситуации, но в большинстве случаев вы всегда будете в состоянии запустить на одну-две подпрограммы меньше, чем хотелось бы. Каждая из систем, которые предстоит посетить Джету Брэдли, имеет определенный объем памяти, поэтому вам придется постоянно соображать, какие подпрограммы в данный момент жизненно необходимы, а какие можно пока выгрузить. На героя валит толпа Z-Lots? Включите антивирусный щит – но тогда придется закрыть программу LOL, превращающую его примитивное ружье в снайперскую винтовку... Вообще, процесс сбора и использования всевозможных подпрограмм чем-то напоминает незабвенную охоту за предметами в Diablo II и так же сильно затягивает...

Нестареющий красавец с трагическими глазами Брюс Бокслейтнер исполняет в игре ту же самую роль, что и в фильме, – гения-программиста Алана Брэдли.

Сбой в системе

Единственным слабым местом игры, как ни странно, является фирменная фишка оригинального фильма – гонки на световых мотоциклах. Отчасти проблема связана с жульничающим AI, способным выделывать трюки, которые вам недоступны, а отчасти – с неудобной камерой, и в результате вы раз за разом проигрываете. Довольно тоскливое это занятие, скажу вам честно...

Но зато все остальные элементы *Tron 2.0* – безупречны. Некоторые умники из редакции *CGW*, правда, испытали определенные сложности на уровнях, где надо много прыгать, но я лично прошел их безо всяких проблем и считаю, что выдаваемая за это награда вполне стоит затраченных усилий. В принципе, бои с боссами уровней могли бы быть более сложными и интересными, – а можно было бы и вообще выкинуть их из игры, которая и без того получилась достаточно увлекательной.

В любом случае, *Tron 2.0* – это поистине выдающееся явление в мире PC-игр. Дизайнеры Monolith сотворили такую конфетку из фильма 20-летней давности, что теперь мы все с огромным нетерпением ждем их онлайновой версии *«Матрицы»*.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая в этом году игра по кинолицензии. И вообще, одна из лучших игр 2003 года.

Лес – самое подходящее место для конной битвы.

Антанта

Раши Первой мировой. **СЕРГЕЙ ЛОСЕВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **БУКА**
РАЗРАБОТЧИК: **LESTA STUDIO**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600MHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.4GHZ, 128MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2 ИГРОКА)**



Что такое *«Антанта»?* Очередная историческая стратегия в реальном времени с оригинальным увлекательным сюжетом и роскошной графикой или никчемный проект, интересный лишь своим названием да парой-другой «фич» заимствований из других стратегий? Я придерживаюсь второго мнения. Проекты, которые создаются лишь с целью продемонстрировать яркую спрайтовую или 3D-графику, огромное количество юнитов на квадратную единицу экранной площади да взрывы снарядов гаубиц, сразу обречены на неудачу, ибо ничего нового в них нет. И совершенно неважно, в какую историческую эпоху рабы-крестьяне строят склады и фабрики, военные патрулируют территорию, а ученые пытаются разобраться в премудростях золотодобычи. Первой на эту скользкую дорожку встала *Age of Empires,* и все было бы ничего, оставайся она единственной в своем роде. Но вот беда – за ней потянулись *«Казаки», Empire Earth, «Завоевание Америки», Rise of Nation* и... *«Антанта»*. Спрашивается, сколько можно?..

Далекие дали

Практически любой российский продукт, каким бы неоднозначным он ни был, найдет способ забраться в карман покупателя. А если продукт выпущен известным издателем, то шансы увеличиваются вдвое. «Бука» – известный издатель. Яркие рекламные полосы, пара конкурсов, сувениры, сюрпризы, форумы – и вы попали в капкан. Но если маркетинг «Буки» безупречен, то подводит отдел качества, выпускающий *«Коды доступа»* и *«Ядерные Титбиты»*. Несовершенен и отдел тестирования, не исправляющий простейшие ошибки. Все эти слова можно переадресовать и *«Антанте»*. Но сделанного не изменишь, сказанного не утаишь. Двигаемся дальше?

Немного истории. Антанта (от французского – «согласие») – это военный блок, сформированный в 1907 году. В него входили Великобритания, Франция и России, воевавшие в Первой мировой войне против Тройственного союза во главе с Германией. Позднее к Антанте присоединились еще 23 государства. В 1917 году был принят Декрет о мире, и Россия вышла из Антанты.

Игра *«Антанта»* – совсем о другом. Но о чем именно? Неужели об убийстве наследника австро-венгерского престола в Сараево в конце июня 1914, приведшем к началу Первой мировой? Или, может быть, о войне 1914-1918 годов, страшных химических атаках, масштабных танковых ударах Соммы, грандиозных морских сражениях?

Ни в коем случае. Не ищите в ней правдивой экономики, изощренной политики и иных исторических реалий. Все намного проще. В центре карты крестьяне в бешеном темпе собирают урожай, в десяти метрах правее, около небольшого мостика через речку, кого-то невидимого обстреливает артиллерия, а с другой стороны куда-то вскачь устремилась чапаевская конница. Кто, что, где, зачем – понять невозможно. Процесс истребления своих и чужих настолько стремителен, что прежде чем вы успеете выделить рамочкой отряд солдат, они сто раз погибнут...

Тем не менее, *«Антанта»* из всех сил старается быть хорошей. Стартовое меню сразу давит своими масштабами. А где еще на выбор предлагаются сразу пять стран-участниц военных действий и по-разному разодетые войска с конницей, самолетами и кораблями? Где востребовано такое огромное количество ресурсов – в этой игре их шесть видов (дерево, железо, золото, электричество, нефть и еда). Где можно встретить столь не похожие друг на друга строения, в темных коридорах которых до поры до времени спрятано бесконечное количество юнитов и знаний? Правильно, только в *«Антанте»*.



Юниты в игре имеют потрясающую особенность: «накладываться» друг на друга. Видите кучку лошадей? Здесь их, как минимум, полсотни!



Картина называется «Лошади».





Французский населенный пункт. Четыре дома + два военкомата = армия на пару сотен человек.



Умный в гору, говорите, не пойдет?



Полк, р-р-равняйсь!

Клики мышкой

Но все это великолепие спотыкается о невыносимость геймплея – после первой реальной миссии, пройти которую, кстати, вряд ли сразу получится, вы перестанете думать о том, в чем же состоит принципиальное отличие французского эфиопа-наемника от русского казака. Времени просто не будет. Вам станет не интересно, как на самом деле происходило то или иное сражение Первой мировой. Песочки, речки, кустики не потеряют своего сказочно-прекрасного вида, а любые портящие пейзаж обгоревшие обломки здания растворятся в воздухе. Камера не изменит своего жестко заданного ракурса, а энциклопедия вооружений, встроенная в игру, не добавит никаких знаний.

Даже если вы заставите свой отряд последовательно: построить что-нибудь грандиозное, изучить нечто научное, обменяться десятками выстрелов с высунувшимся из тумана войны противником, выполнить несколько необычных миссий, – всего этого будет недостаточно для придания смысла вашим действиям.

Как недостаточно и такой невзрачной воды, рябь и волны которой просто копия *«Казаков»*, и этих непонятных построек, которые создаются и создаются – до умопомрачения. А, может быть, вам по вкусу суматошные миссии, когда не нужно ничего планировать, напротив, надо забыть о «тактике» и действовать наобум знаменитой рашевой техникой, свалившейся на головы несчастных землян еще, кажется, во времена *Dune 2*. Разноцветные пиксели с шумом и гамом наползают друг на друга, выделывают нечто невообразимое, затем падают и исчезают через несколько секунд.

Но зато… В игре, ставшей первым проектом никому доселе неизвестной студии «Паста», есть мультиплейер – кто знает, может, именно он явится тем самым спасательным кругом, который на месяц-другой продлит агонизирующий геймплей. Или помощь придет со стороны обещанного аддона с его минами, подводными лодками, окопами и редактором карт. Но пока же можно лишь грустить еще об одной неудаче российских разработчиков в RTS-мире.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Проект наполовину интересен, наполовину оригинален, наполовину понятен. Потому и оценка – половина от максимума…

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Не так ужасно, как в фильме. Хотя нет, на самом деле, все то же самое, даже хуже... **ДЕНИС КУК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **CORE DESIGN**
ЖАНР: **ACTION-ADVENTURE**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, 200 MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4-1.5GZ, 64 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Сюжет *Tomb Raider: The Angel of Darkness* представляет собой навороченную историю о пяти средневековых картинах и их мистической связи с лидером некоего тайного общества, который ликвидирует членов мафии и попутно убивает наставника нашей героини – великой и ужасной Лары Крофт. Кроме того, в игре задействован еще один герой – Кертис Трент – экстрасенс и большой любитель пострелять, который на короткое время даже становится играбельным персонажем. Игровой процесс перемежается длинными интерактивными диалогами и великолепно озвученными сценками на движке. Графика изумительна, равно как и дизайн всех 30 уровней. Сама Лара выглядит просто сногсшибательно – количество полигонов в ней возросло с 500 до 5000, а уж огонь, вода и стеклянные поверхности – это вообще нечто невообразимое. К сожалению, вся эта красота была впустую потрачена на донельзя забагованный, высосанный из пальца проект с чудовищно неудобным управлением.

Взять хотя бы индустриальные уровни. Выглядят они неплохо – спору нет, – но узость проходов не дает Ларе возможности нормально прыгать, уклоняться от врагов и атаковать их с дистанции (впрочем, это небольшая потеря, поскольку большинство новых стволов, появившихся в нашем распоряжении, наносят очень слабый урон). Что самое ужасное, Тамбовская Наездница разучилась стрелять во время прыжков и куда-то растеряла весь свой освященный временем арсенал: арбалет, гарпун, пистолеты с неограниченным боезапасом, бинокль и т.д.

Несмотря на наличие нескольких любопытных головоломок, в целом геймплей стал значительно более тусклым по сравнению с предыдущими частями. Количество по-настоящему трудных битв невелико – даже на поздних стадиях игры за Лару и на уровнях, где мы управляем Кертисом. Навсегда ушли в прошлое ее стремительные спуски по рампам и головокружительные прыжки в секретные локации. Все предметы, которые нужно собрать, разложены на самом виду или, в крайнем случае, находятся в незапертых комнатах. Более того, каждый раз, когда возникает необходимость в использовании какого-либо предмета, на экране появляется изображение руки, а, увидев поверхность, на которую можно взобраться, Лара громко извещает вас об этом. За всю первую половину игры вам не встретится ни одной по-настоящему опасной ловушки и ни одного мини-босса. С точки зрения геймплея эстетически-прекрасные уровни *Angel of Darkness* не выдерживают никакого сравнения со сложнейшими лабиринтами предыдущих частей, когда из стен коридоров вылезали шипы, когда нужно было за ограниченный промежуток времени преодолевать полосы препятствий, прыгать с веревки на веревку и постоянно быть готовым к неожиданному появлению какого-нибудь динозавра... Что касается новых для серии *Tomb Raider* элементов RPG, то они настолько примитивны, что лучше бы их вообще не было. Идея заключается в том, что выполняемые Ларой упражнения – прыжки, перемещение ящиков и т.д. – способствуют повышению ее силы и ловкости, и в результате она (подумать только!) начинает выше прыгать, быстрее бегать и передвигать более тяжелые предметы.



Во время рукопашных схваток Лара движется как-то медленно... и слишком непредсказуемо.

Геймплей стал более тусклым по сравнению с предыдущими частями.



Лара наказывает менеджера Eidos за свое преждевременное появление в продаже.



Головокружительные прыжки через лаву – непременный атрибут серии Tomb Raider.

Да, Лара научилась подкрадываться к врагам сзади и сворачивать им шеи, ползать как заправский спецназовец и выглядывать из-за угла, но, по большому счету, полезность всех этих приемов близка к нулю, и создается впечатление, что они были добавлены в игру просто «для галочки». Т.н. «стелс-элементы» смотрятся особенно убого на фоне таких игр, как *Metal Gear Solid* и *Splinter Cell*, где они действительно являлись неотъемлемой частью игрового процесса. А уж рукопашный бой в *Angel of Darkness* получился вообще отстойным – в распоряжении Лары имеется всего несколько приемов, которые она выполняет на редкость неуклюже.

Управление ужасно – если вы попытаетесь заставить Лару прыгать с помощью мыши или геймпада, она будет или вертеться на месте, или судорожно дергаться. Единственным более-менее приемлемым вариантом остается клавиатура, но и здесь не все гладко – на поздних стадиях игры, когда темп геймплея резко возрастает, *Angel of Darkness* вдруг начинает безо всякой видимой причины сильно тормозить, причем даже на самых мощных машинах... Теоретически история про мафию и тайные оккультные общества могла бы быть весьма интересной, но баги вкупе с ужасным управлением сводят все ее достоинства на нет. На завершающих уровнях игра начинает постоянно виснуть, а Лара, вместо того, чтобы бежать, почему-то еле-еле ползет, сводя к нулю ваши усилия выполнить сложную серию движений в отведенный для этого промежуток времени. В целом, нужно признать, что, несмотря на все свои графические красоты, наш Ангел Тьмы был катастрофически не готов к полету на полки магазинов. Увы.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Некогда славная торговая марка окончательно деградировала.



Все-таки художники не зря свой хлеб едят. За отсутствие динамики ответят аниматоры.

Lionheart: Legacy of the Crusader

Работа над ошибками. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BLACK ISLE STUDIOS**
РАЗРАБОТЧИК: **REFLEXIVE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600MHZ, 128MB RAM, 8MB VIDEO, 1.6GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM, 16MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (ДО 4 ИГРОКОВ)**

Этот проект от Black Isle/Reflexive Entertainment ожидали многие. Теоретически *Lionheart* стоил того, чтобы регулярно поглядывать на сайт разработчиков, вспоминая далекий уже девяносто восьмой, подаривший нам *Baldur's Gate*. В новой игре присутствуют: ролевая система SPECIAL вместо опостылевшего AD&D, грязное и босое средневековье в качестве альтернативы наскучившим гипотетическим мирам с трудно произносимыми названиями и прочие деликатесы. Но что-то пошло не так – и изысканное блюдо не получилось. В *Lionheart* плохо почти все. Даже сюжет, так необходимый для гейплея подобного жанра, хромает на обе ноги.

Оратор-склеротик

Действие игры начинается через четыреста лет после неудачного крестового похода Ричарда Львиное Сердце, во время которого хитрый сарацин открыл портал в другое измерение, где обитала всякая нечисть. Ворота закрыли, дырку запечатали, но просочившиеся демоны остались. Спустя четыре века заскучавшим бесам захотелось слегка развлечься, и они решили позаимствовать пару реликвий из местного святилища. На нашу долю, как нетрудно догадаться, выпадает роль потомка Ричарда, чья благородная цель заключается в поиске того, кто стоит за кражей золотых побрякушек.

Если вы ждете плавного развития сюжета и литературных изысков, то лучше сразу обменяйте коробку с *Lionheart* на *Aquanox 2*. Сценарий *Legacy of the Crusader* заканчивается, едва начавшись. Девяносто процентов игрового времени вы будете слушать восторженные крики: «Я знаю, кто ты! Йеее!», а жители Барселоны и Монсерата будут регулярно приставать с разнообразными задачками на тему доставки различных предметов, не имеющих никакого отношения к повествованию. Со временем *LH* начинает походить на оратора, напрочь забывшего, о чем он вещает. Ближе к середине такой беседы начинаешь чувствовать себя неадекватным, не понимая ровным счетом ничего.

Создается такое впечатление, что авторы, сделав первую половину игры, совершенно о ней забыли и, очнувшись лишь за месяц до релиза, на скорую руку слепили концовку. Что же до сценариста, то его рвения, похоже, хватило лишь на первый абзац.

И все это умудряется спокойно существовать на фоне великолепно построенных диалогов побочных квестов и прочих вербальных изысков. Задания выполняются в произвольном порядке, причем некоторые из них не осилить мирным путем без определенных вложений в параметр Diplomacy. В половине случаев агрессивно настроенного соперника можно запросто «уболтать». Если бы не подсказки напротив ответов в виде иконок, наслаждения от словесной победы над соперником было бы куда больше. Пожалуй, это едва ли не единственный положительный момент данного ролевого продукта от Black Isle.

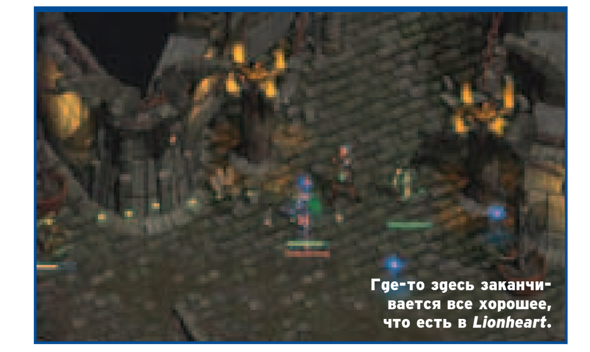
Если вы ждете плавного развития сюжета и литературных изысков, то лучше сразу обменяйте коробку с *Lionheart* на *Aquanox 2*.

Born dead

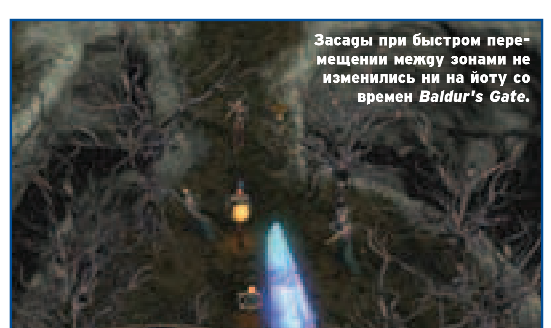
Все остальное либо устарело, либо вызывает откровенное раздражение. Не успев разойтись по прилавкам, *Lionheart* собрала рекордное количество жалоб и отрицательных отзывов на квадратный сантиметр площади официальных форумов. Отсутствие разрешения, отличного от бесподобного 800x600, едва ли не самая худшая анимация среди игр подобного типа, постоянные вылеты, одноклеточный AI, инвентарь с предметами в половину экрана и откровенно плохая реализация системы генерации содержимого сундуков – вот лишь немногое из того, что заставляет особо нервных отправлять коробки с игрой в помойное ведро.

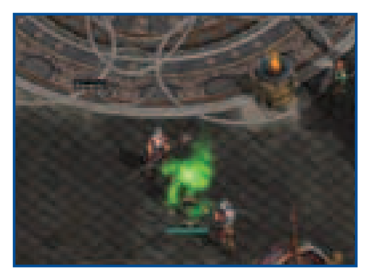
И это притом, что *LH* использует одну из самых успешных ролевых систем – SPECIAL (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intellect, Agility, Luck), памятную многим по серии Fallout. О переносе SPECIAL на ролевую почву говорили давно. Почему Black Isle решилась поручить переработку системы практически безызвестной студии Reflexive Entertainment, понять невозможно. И уж совершенно нелепым кажется решение использовать для современной игры движок двухлетней давности от дешевого *Diablo*-клона *Zax: Alien Hunter*.

Однако вышеупомянутая SPECIAL осталась практически без изменений. Выбор героя по-прежнему не ограничивается скромной подгонкой основных параметров, предоставляя довольно-таки широкие творческие возможности. Разнообразие рас представлено числом «четыре»: человек, демокин, ферапкин и сильвант. Каждый народ обладает признаками (racial traits), по-разному сказывающимися на параметрах аватара. В пару к ним подбираются дополнительные умения и tag skills. На десерт предлагается сделать выбор из трех (невероятно!) школ магии: divine, tribal и thought. Каж-


Где-то здесь заканчивается все хорошее, что есть в *Lionheart*.


В мастерской синьора Да Винчи. Беседуем с пианино.


Засады при быстром перемещении между зонами не изменились ни на йоту со времен *Baldur's Gate*.


Использование магии в городе чревато потерей конечностей.


Учитывая, что ходить в основном приходится одному либо в компании зомби, убийство хана гоблинов смахивает на суицид.


Красные кристаллы не дают практически ничего. Их сакральный смысл так и остался неразгаданным.

дая магическая ветка имеет четыре (опять это число) направления, по пять заклинаний в каждом. Так что, сколько ни старайся – со временем ваш ненаглядный (-ая), набравшись опыта, превратится в кого угодно, только не в примерного колдуна.

Level up дает определенное количество skill points, напрямую зависящее от интеллекта подопечного, и всего один perk каждые три уровня. Настоятельно рекомендуется сразу же четко определить для себя, во что вкладывать получаемые очки и какие брать перки. Несмотря на то, что опыт раздается едва ли не за любой шаг, получаемого гонорара не хватает катастрофически. Потомственным некромантам и вовсе лучше забыть о существовании соответствующей ветки. Сложно припомнить более бестолковую реализацию школы Necromancy.

Not so bad

И все же *Lionheart* может увлечь, если перебороть первое впечатление. Барселона, в которой проходит детство, до боли похожа на Аткатлу из *Baldur's Gate 2*, хотя и уместится целиком в одном районе последней, а неторопливое выполнение местами весьма забавных квестов первой половины *Legacy of the Crusader* напоминает о том времени, когда *Icewind Dale* стояла на самом видном месте. Несмотря на средневековую тематику, *LH* практически ничем не отличается от фэнтезийных миров вселенной *Dungeons & Dragons*.

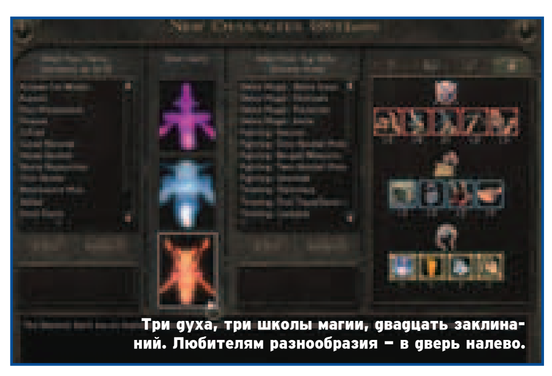
Но проходит время – и действия неуправляемых партнеров начинают выводить из себя, задания превращаются в заказные убийства, а продвижение по карте происходит черепашьим шагом. Бросающиеся грудью на врага NPC регулярно отправляют исполнение квестов в раздел Failed, генератор случайных предметов выдает в последних локациях мечи начального уровня – после таких фокусов отсутствие свободного передвижения без сомнительных кристаллов и недостаток простейших маркеров на карте кажутся подарком. Не хватает только сумасшедшего респавна враждебной фауны, не то *Lionheart* можно было смело переименовать в *Diablo 3*.

Три с плюсом

Увы, но перспективная RPG вышла довольно халтурной. Обнадеживает лишь то, что в отличие от безмолвствующей службы поддержки CDV Software, разработчики *Legacy of the Crusader* покорно выслушивают брань в свой адрес. Впрочем, вряд ли это сильно повысит рейтинг продаж игры. В любом случае, ждать *Lionheart 2* вряд ли стоит. Разве что если это будет серьезной работой над ошибками.

CRIMSONHEART

Подавляющее большинство геймеров понятия не имеет о Reflexive Entertainment. *Swarm, Zax: The Alien Hunter, Ricochet* – вот игры, выпущенные компанией за шесть лет существования. Среди аркадной мелочевки наиболее яркой является *Crimsonland* – презабавная, доверху набитая членистоногими и земноводными. *CL*, в отличие от малость корявого *Lionheart*, увлекает, хотя и обладает на редкость примитивным геймплеем. Впрочем, в данном случае Reflexive выступила всего лишь издателем, дав никому не известной северной команде 10tons возможность развернуться. Возможно, и безликое средневековое нечто тоже стоило поручить горячим финским парням, а не использовать собственные неудачные наработки.


Три духа, три школы магии, двадцать заклинаний. Любителям разнообразия – в дверь налево.


В эту тюрьму мы еще вернемся. Правда, уже в качестве оккупанта.


ВЕРДИКТ

Поможет вернуться в прошлое тем, у кого плохо с памятью.



Мой героический R(L)ony сейчас мало чем отличается от стены и по цвету, и по консистенции.

The Fate

Brother, where art thou? СЕРГЕЙ ЖУКОВ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **WIZARD SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **4AM ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **HACK & SLASH**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500MHZ, 128MB RAM, 8MB VIDEO, 500GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 900 MHZ, 512MB RAM, 32MB VIDEO, 1.2GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET, BATTLESERV (2-6 ИГРОКОВ)**

Выпуск клонов *Diablo/Starcraft/C&C* уже давно сопровождается этикеткой «Mauve tonne», вялыми пинками утомившихся критиков и продажами, не способными перекрыть даже разработку тех. задания проекта. Тем не менее на нашу голову периодически сваливается третьесортная продукция, претендующая на лавры вышеозначенных произведений. При этом что-то говорится о революционном геймплее и «убийцах» прототипа. Иногда некоторым из них действительно удается стать выше предшественника, выглядеть подтянуто и свежо (например *Throne Of Darkness*). Но такие варианты единичны и подлежат забвению на фоне бесконечных пластмассовых поделок от наших друзей из Кореи. Критические же случаи, вроде *Prince Of Qin* или свежеспепленного *The Fate*, и вовсе способны поставить крест на всей продукции из стран Востока.

Der katze

О попытке китайских девелоперов создать свой *Baldur's Gate* было сказано предостаточно еще год назад. С корейским детищем все куда проще. Никаких намеков на интеллектуальность, полное отсутствие ролевых элементов, килотонны респавнящихся монстров с комариными мозгами, – одним словом, стопроцентный экшен, ориентированный на местную аудиторию и не претендующий вообще ни на что.

Сюжет *The Fate* сверхоригинален. Доверху набитый ошибками мануал бормочет что-то про разбушевавшегося бога Dertkatz, агонию человеческой власти и рожденного в эпилептических припадках героя со столь близким каждому школьнику именем Эвклид. Последний, вступившись за собратьев, запечатал беззобидного демона в собственный клинок, построил для него мавзолей и наложил на все это целый клубок заклинаний в виде ключа, разбросав части оного по острову Ля-Транада. Однако хитрый божок в последний момент успел (не сочтите за пошлость) отложить личинку, чтобы иметь возможность порезвиться в будущем.

Спустя десять тысяч лет два брата отправляются на поиски меча Эвклида. Один из них якобы погибает, второй постоянно путает свое имя, простолюдины голодают, клинок так и не найден... В общем, все плохо. Для полного соответствия *Diablo* надо было бы добавить в гениальный сценарий еще пару мечей, а в конце каждой части втыкать их в филейные части вышеупомянутых родственников в порядке очереди.

Впрочем, и без этого *The Fate*, не стесняясь, копирует своего идола вдоль и поперек. В данном случае рецепт Soupe a-la *Diablo* незатейлив и прост в приготовлении. Сотрите пыль с соответствующих продуктов Blizzard, перемешайте их содержимое, уберите оттуда никому не нужное распределение очков опыта и ветки умений, легким движением руки взбейте интерфейс в неудобоваримую кашу, сделайте апгрейд оружия загадкой, а наличие магии – условным и добавьте непригодный к использованию режим charge. Все остальное – практически без изменений, включая музыку и звуки.

Если вы до сих пор считаете *Lionheart* пределом неудобного интерфейса, то вы еще не видели *The Fate*.

Я ЛЕПЛЮ ИЗ ПЛАСТИЛИНА...

Славное инкубаторское прошлое Wizard Soft не ограничивается одним лишь *Diablo*-клоном. Предыдущее творение не гонящихся за оригинальностью корейцев смело копировало другой хит от все той же Blizzard. Вполне терпимая стратегия о противостоянии доисторической фауны вышла куда приятнее сомнительной истории про перочинный ножик Эвклида. Судя по упорству разработчиков, промывание косточек порядком запылившимся проектам приносит определенный доход. С нетерпением ждем через пару лет вашей интерпретации *Warcraft III*, господа девелоперы.

Не для людей

Как ни парадоксально, но такой гастрономический монстр с успехом продается у себя на родине. Видимо, там принято разбивать привычную «куклу» на три тематические части: оружие-броня, браслеты-кольца-ожерелья и шлем-пояс-бутылки. В порядке вещей и замаскированные под узоры кнопки, отыскать которые без пятиминутного разглядывания идиотских завитушек невозможно. Если вы до сих пор считаете *Lionheart* пределом неудобного интерфейса, то вы еще не видели *The Fate*.

Помня о непревзойденной хитрости местных эргономистов, первые полчаса честно пытаешься найти любые упоминания о skill points. Но и об этом за нас подумали и позаботились – никаких очков нет и в помине. Вместо них извольте определить процентное предпочтение на распределение этих самых очков среди четырех характеристик: здоровье, интеллект, мудрость и реакция. Учитывая то, что из трех доступных персонажей – Lony (Rony), Lenya (Renya) и Blunt – только один умеет управляться с магией, данная операция упрощается донельзя.

Собственно, и заклинаний-то в привычном понимании вы не найдете. Вместо этого вам предлагается самому создавать спеллы из имеющегося вторсырья и использовать выученные фокусы впоследствии. Любое заклинание требует наличия Call Scroll и свитка класса


Одно из отличий корейского клона – возможность заходить в здания. Впрочем, всего в одно на каждый город.


Стойкое дежавю всем поклонникам оригинала обеспечено...


Это едва ли не самый красивый момент во всей игре. Бедность эффектов вгоняет в откровенную тоску.


Города в *The Fate* перекочевали во всей красе из *D2*. Даже сокровенный сундучок имеется.


Хилость местных боссов есть следствие недостатка интеллекта. Искусственного хотя бы.

shooting. Для более серьезных чудес понадобится задать форму (несколько выстрелов за раз, самонаведение) и тип удара (взрывной, проникающий). Польза от подобных ухищрений практически нулевая, ибо даже у развитого персонажа драгоценная мана съедается в считанные секунды.

Дабы не обделять двух других героев, заботливые корейцы наградили несчастных бесполезным приемом charge, употреблять который в бою невозможно по причине врожденного дефекта управления. Зажимать кнопки и глядеть на бегущую зеленую полоску нет ни времени, ни желания. Какие ауры, какие бонусы, о чем вы? Это все пережитки прошлого. У нас в моде отсутствие журнала, наличие карт исключительно для подземелий и постоянно отстающие от лидера партнеры. Настоящий игрок просто обязан вконец замотаться, разыскивая застревающих по углам коллег и пытаясь понять, где находится загадочное Lupino's Place с искомым священником на борту. Единственными достоинствами *The Fate* можно назвать перезаряжаемые термосы со здоровьем и маной (по штуке на каждого) и обозначаемые на картах положения дверей и соответствующих им ключей. Все остальное, включая «зубастую» графику на уровне допотопных RPG начала 90-х, ниже всякой критики.

Impressive...

Столь сочный букет достоинств вряд ли оставит кого-то равнодушным, а несомненные достоинства этого гениального дьябло-клона удовлетворят даже самых придирчивых фанатов. Вы до самого конца не свыкнетесь с кошмарным интерфейсом, не поймете, как зовут главного героя (то ли Lony, то ли Rony) и его подругу (то ли Lenya, то ли Renya), а также как делать апгрейд упорно сопротивляющегося прогрессу оружия. Всем желающим прочесть мануал лучше сразу оставить эту попытку, ибо ничего, кроме расплывчатых советов на ломанном английском, вроде «твоя может делатя магия осенна карасо», вы там не найдете. Хотите большего? Вам – в соседнюю телегу.


ВЕРДИКТ

Бывает хуже, но редко.


Потенциальный кандидат в нашу компанию – юноша с красноречивым именем Тупой.


Вот оно, чудо эргономики. Функциональных элементов тут гораздо больше, чем вы думаете.

Midnight Club II

Стремительно и неистово. **ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ROCKSTAR GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **ROCKSTAR SAN DIEGO**
ЖАНР: **RACING**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 128MB RAM, 1.6GB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO УРОВНЯ GEFORCE2**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1.8GHZ, 256MB RAM, 64 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

Любителям аркадных гонок, скорости и безрассудного риска, несомненно, придется по вкусу то, как дизайнеры Rockstar Games применили опыт, полученный ими в ходе создания *Grand Theft Auto*, – они сделали превосходную гоночную игру, в которой мы носимся по улицам Лос-Анджелеса, Парижа и Токио, игнорируя не только правила дорожного движения, но и фундаментальные законы гравитации. Да, игровая физика весьма далека от реальности (попытайтесь-ка припомнить, когда вы последний раз разгонялись на причале, пролетали попреки и приземлялись на барже?!), ну и что с того? Зато весело и интересно!

Как и в *GTA*, в *Midnight Club II* имеются огромные открытые пространства, по которым можно совершенно свободно разъезжать, причем каждый город смоделирован с высочайшим уровнем детализации. Правда, нужно признать, что бесцельная езда в промежутках между гонками довольно быстро надоедает. И чтобы не потерять интереса к игровому процессу, нужно участвовать в заездах. Каждый из них продвигает вас вперед по сюжету и сулит встречи с новыми людьми, знакомство с их философией и стилем езды, а в конечном итоге – победу в устраиваемых ими соревнованиях.

Люди, знакомые с миром нелегальных ночных гонок, безусловно, оценят то, насколько тщательно *Midnight Club II* воспроизводит все сопутствующие им атрибуты, будь то музыка (стиль «техно», впрочем, можно использовать и собственные MP3-файлы), гонщики, форсированные автомобили и мотоциклы... Кстати, транспортные средства смоделированы ничуть не хуже, чем города, по которым они носятся. Единственная небольшая проблема – слишком уж яркое, «игрушечное» сияние некоторых авто и откровенно аркадная система повреждений.

Помимо превосходной графики, *Midnight Club II* может похвастаться и практически идеальным (для аркады!) балансом – по мере того, как вы начинаете все более уверенно чувствовать себя за рулем, игра постепенно знакомит вас с новыми гоночными наворотами – вплоть до поднятия центра тяжести автомобиля и ездой на двух колесах. Вы и не заметите, как, казалось бы, заурядная гонка превратится в безумный и невероятно кинематографичный автобоевик. Заезды становятся сложнее и стремительнее, а AI – умнее и злее. Зато как приятно, изучив все боковые проезды и способы сокращения пути, в конце концов, одолеть противников!..



Ночная гонка в режиме Battle Multiplayer

Дизайнеры Rockstar Games воспользовались опытом, полученным в ходе создания *Grand Theft Auto*, и сделали превосходную гоночную игру.


Боковые проезды, сокращающие путь – важнейший элемент победы.

Пройдя игру, открыв все секреты и научившись с легкостью уделывать AI, пора переходить к онлайновым заездам, в которых могут принять участие до 8 игроков. Многопользовательские гонки через Интернет весьма увлекательны, хотя кое-чего я, честно говоря, не понимаю. Во-первых, почему количество участников ограничено восемью? Вы только представьте себе, каким классным могло бы быть сумасшедшее ралли на 16 гонщиков по даунтауну Лос-Анджелеса!.. А, во-вторых, неясно, почему программисты Rockstar не включили в многопользовательский режим возможность голосового общения? Тем не менее, несмотря на все мелкие недочеты, *Midnight Club II* представляет собой превосходную аркадную гонку, предназначенную прежде всего для тех, кому осточертело в сотый раз ездить по одной и той же кольцевой трассе в «серьезных симуляторах».



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Очень красиво и весело, невзирая на недочеты многопользовательского режима.

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Полет первым классом. **ДЖЕФФ ЛЭКИ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT** РАЗРАБОТЧИК: **MICROSOFT** ЖАНР: **АВИАСИМУЛЯТОР** РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ** ЦЕНА: **$54.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 450, 64 MB RAM (128 MB ДЛЯ XP/2000), 1.8GB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 800, 256 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

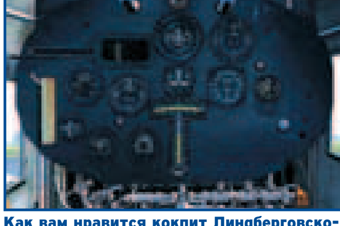
Возможно, *Microsoft Flight Simulator 2004* и не такая прикольная игра, как *GTA: Vice City*, но тем не менее нужно признать – мы получили на редкость вкусный кусок программного кода. На сегодняшний день более реалистичного и детализированного симулятора в мире просто не существует. *MSFS2004* позволяет полетать в любой части света и на любом аппарате – от первого самолета братьев Райт до Boeing 777, – и все на высочайшем уровне графики и реализма. Вы можете в яркий солнечный день подняться на самолетике Cessna с маленького сельского аэродрома, а можете с помощью кучи приборов и наземных диспетчеров вести в полночь пассажирский Boeing 747 через страшную грозу в направлении Chicago O'Hare... Иными словами, едва ли найдется какой-либо аспект гражданской авиации, не представленный в этом продукте.


Планер бесшумно скользит над Гонолулу.

На сегодняшний день более реалистичного и детализированного симулятора в мире просто не существует.

Как известно, главным достоинством серии *Microsoft Flight Simulator* всегда было беспрецедентно точное моделирование внешнего облика и летных качеств гражданских самолетов, и в *MSFS2004* аккуратность и реализм были подняты на еще более высокий уровень. В базовой версии программы имеется 15 современных летательных аппаратов – планеры, маленькая Cessna, самолеты-амфибии, гигантские пассажирские лайнеры... Благодаря великолепной летной модели, точному воспроизведению звуков и полностью функциональным виртуальным кокпитам *MSFS2004* идеально передает ощущения от полета на каждом из представленных аппаратов. За пределами кабины картинка тоже вполне приличная – качество поверхности, изображающей территории между крупными городами и заметными с воздуха объектами, существенно повысилось. Воспроизведенные в мельчайших деталях аэропорты – выше всяческих похвал, а новые знаки на рулежных дорожках существенно облегчают ориентировку. Трехмерный кокпит воспроизводит абсолютно все кнопки и переключатели, причем все они полностью функциональны. Специальный инструментарий обеспечивает игрока информацией, получаемой реальным пилотом, – местонахождение ближайших аэропортов, данные о наличии свободного воздушного пространства, движущиеся карты. Значительно удобнее и полезнее с практической точки зрения стала система контроля воздушного движения, выдающая разрешения на взлет и посадку и отвечающая на многочисленные запросы компьютерных и живых пилотов.

В честь столетия летательных аппаратов тяжелее воздуха дизайнеры Microsoft включили в свое творение девять древних самолетов, иллюстрирующих различные этапы истории авиации. Каждый из них сопровождается подробнейшим описанием и предлагает выполнить весьма непростое задание, скажем, повторить 12-секундный полет братьев Райт. Эти «исторические» полеты дают неплохое представление о сложностях и опасностях, которые приходилось преодолевать пионерам авиации (поднять в воздух самолет братьев Райт – это настоящий подвиг, а, например, на Линдберговском аппарате Spirit of St. Louis отсутствует передний обзор).


Как вам нравится кокпит Линдберговского самолета Spirit of St. Louis, в котором нет переднего обзора?

Еще одно несомненное достоинство *MSFS2004* – великолепная система динамического моделирования погодных условий. Как известно, реальные пилоты очень быстро становятся настоящими экспертами по погоде – ведь именно от нее в огромной степени зависит безопасность полетов. И в *MSFS2004* вы не раз и не два столкнетесь с ситуацией, когда легкий и приятный полет, начавшийся в прекрасную солнечную погоду в Кливленде, превращается в сущий кошмар во время посадки в снежную бурю при нулевой видимости в Детройте. Да, теперь погода в игре играет не менее важную роль, чем в реальной жизни, и ведет себя так же непредсказуемо...

Пора подвести итоги. Еще несколько лет назад мы даже представить себе не могли такого уровня детализации и реализма, который демонстрирует *MSFS2004*. Отныне по этому симулятору ДЕЙСТВИТЕЛЬНО можно учиться водить реальные самолеты. Конкуренты отдыхают.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший в мире авиасимулятор без пушек и бомб.

Endless Ages

Лучший на сегодняшний день представитель жанра MMORTFPSRPG **МАРК ЭШЕР**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SUMMITSOFT** РАЗРАБОТЧИК: **AVARIA** ЖАНР: **MMORTFPSRPG... ЭТО НЕ ШУТКА** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ** ЦЕНА: **$39.95 + $9.95 В МЕСЯЦ** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128MB RAM, 700MB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO, СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ 56K** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 512MB RAM, ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ СВЯЗИ С ИНТЕРНЕТ** MULTIPLAYERT: **МАССОВЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ**

По словам разработчика игры - студии Avaria, – жанр *Endless Ages* называется MMORTFPSRPG, что можно расшифровать как «Massively Multiplayer First-Person-Shooter-Role-Playing Game». Если вам по-прежнему непонятно, что это за зверь, представьте себе что-то вроде *EverQuest* или *Dark Age of Camelot,* причем действие игры разворачивается в весьма необычном сеттинге, сочетающем элементы фэнтези и научной фантастики, а в качестве боевой системы выступает продвинутый шутер от первого лица. Все равно непонятно? Ну тогда просто запустите игрушку, благо дело того вполне стоит – *Endless Ages* является одним из лучших онлайновых продуктов на современном рынке.


Эта странная зеленая штука – типичный местный монстр.

Самое поразительное то, что команда разработчиков *Endless Ages* состоит всего лишь из трех человек.

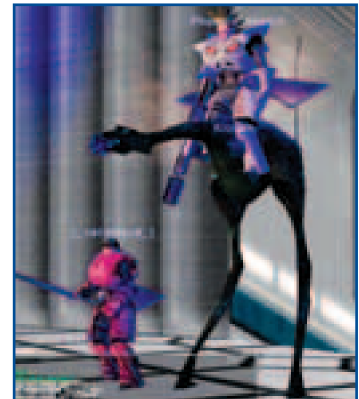
Все, что вам нужно знать об игровом мире, сводится к тому, что на выбор предоставляются четыре типа персонажей: человек-мужчина, человек-женщина, blobik (большой и жирный!) и amphibian (лягушка). Как правило, геймплей подобных игр сводится к бесконечной прокачке героя, и *Endless Ages* свято следует этой славной манчкинской традиции.

А еще детище Avaria выглядит и играется на удивление приятно и свежо. После тысяч часов, проведенных за различными представителями жанра MMORPG, я был приятно поражен увлекательностью и ненапряжностью игрового процесса *Endless Ages.* Если в большинстве других онлайновых RPG прокачка персонажа сводится к бездумному уничтожению крыс и пчел с помощью дубины или меча, то здесь мы должны выцеливать и расстреливать монстров из всевозможных стволов. А поскольку герой может уклоняться, бегать и прятаться за различными укрытиями, заурядный, казалось бы, геймплей становится в высшей степени интересным и затягивающим (а еще здесь можно летать с помощью реактивных ранцев – наподобие того, как было в *Tribes*). Если бы вы только знали, как это приятно (и трудно!) - победить монстра, значительно превосходящего персонажа по силе, силой маневра: бегая, прыгая, взлетая в воздух, стреляя в него сзади и т.д...

Список фишек *Endless Ages* впечатляет. Здесь и огромный игровой мир, состоящий из надземной и подземной частей (суммарная длина подземелий – 40 миль!), и разнообразные квесты, и транспортные средства (магически вызываемые верховые животные), и продвинутая система ремесел, и частные дома, и принадлежащие игрокам магазины, и арены для PvP-дуэлей, и драки игроков за пределами этой арены, и разнообразная магия, и много еще чего! Кроме того, ролевая система базируется на поднятии отдельных навыков (т.н. skill-based), что открывает широчайшие возможности для создания «персонажа мечты». Но самое поразительное то, что команда разработчиков *Endless Ages* состоит всего лишь из трех человек!..


С наступлением вечера в небе появляются летучие мыши.

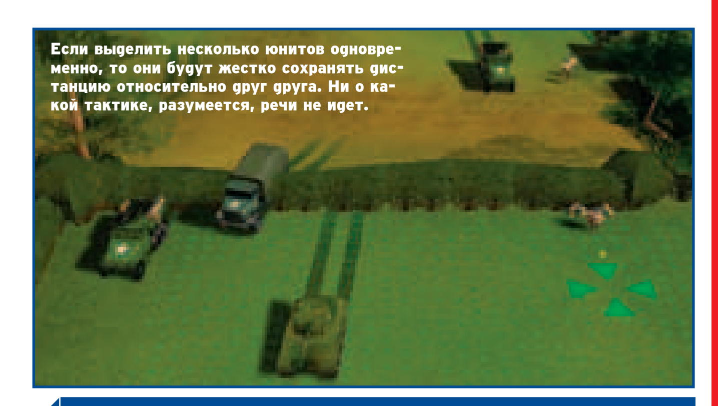
Конечно, у игры есть и определенные недостатки. Поначалу здесь довольно трудно разобраться, а система встроенной помощи, мягко говоря, неадекватна. Графический движок выглядит устаревшим. Внешность некоторых существ выдает недостаток фантазии у художника. Невозможно послать частное сообщение другому игроку, равно как и понять, насколько опасен тот или иной монстр, до того, как ты с ним сразишься (и вполне возможно, погибнешь). Враги, обладающие дистанционной атакой, чрезвычайно сильны, и как правило, игроки их избегают, предпочитая сражаться с «рукопашными» монстрами. В *Endless Ages* имеются и другие мелкие недочеты, связанные с балансом, но главной проблемой игры является малое количество клиентов – зачастую найти группу для совместной охоты бывает крайне затруднительно.


Два игрока позируют для скриншота – один из них сидит на только что вызванном верховом животном.

Но в общем и целом, *Endless Ages* представляет собой превосходное развлечение. Всем любителям онлайновых RPG или удалых шутеров я от души рекомендую попробовать эту игрушку. По увлекательности игровой процесс *Endless Ages* ничуть не уступает прославленному *EverQuest*, а кое в чем даже превосходит его. Разработчики постоянно совершенствуют свое детище и учитывают все поступающие к ним просьбы и предложения. То, что не удается воплотить сейчас, будет реализовано в адд-оне, выходящем ближе к Рождеству. *Endless Ages* является лучшей игрой этого года в жанре MMORTFPSRPG, однозначно.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Весьма оригинальный онлайновый проект, заслуживающий, несмотря на все свои недочеты, самого пристального внимания.


Если выделить несколько юнитов одновременно, то они будут жестко сохранять дистанцию относительно друг друга. Ни о какой тактике, разумеется, речи не идет.

World War II: Frontline Command

Битва тупых. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **BITMAP BROTHERS**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM, 750MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-4 ИГРОКА)**

Пытаясь угодить абсолютно всем, вы, скорее всего, не сможете угодить никому. Создатели *World War II: Frontline Command* искренне хотели, чтобы их детище понравилось и поклонникам традиционных RTS, и хардкорным любителям варгеймов, – а в результате, в него, по всей видимости, не станут играть ни те, ни другие. Динамика и аркадность геймплея, а также схема управления роднят игру с классическими RTS, наличие тактических головоломок – с незабвенной серией Commandos, а высокодетализированный движок сделал бы честь любой части *Close Combat*. При этом, ни один из перечисленных элементов не доведен, что называется, до ума, и в целом игровой процесс получился довольно бестолковым и занудным. Главная проблема *Frontline Command* – это, конечно же, дико неудобный «левокнопочный» интерфейс. Юнитами ужасно трудно управлять, т.к. для самого простого действия требуется огромное количество кликов и «переносов» из одного окошка в другое. К тому моменту, как вы кликнете правой клавишей на взводе, потом левой – на гранате, а затем – на противнике, в которого надо швырнуть эту гранату, стычка, скорее всего, уже закончится. И скорее всего, не в вашу пользу...

Неудобное управление убивает львиную долю удовольствия от игры, а завершающий удар ей наносит сам геймплей. Разрекламированный реализм в стиле *Close Combat* на поверку оборачивается полным бредом – как если бы в фильме про Вторую Мировую фашистов играли одетые в эсэсовские формы толстые 50-летние китайцы. Юниты ведут себя как бездумные RTS-болванчики, фактор морали не влияет абсолютно ни на что, оружие не соответствует своим историческим прототипам. Зачастую на поле боя складываются просто смешные ситуации, когда здания разрушаются винтовочным огнем, а противотанковая пушка одним выстрелом уничтожает целый пехотный взвод. Очень быстро до вас доходит, что тип формации, огневое прикрытие и прочие тактические элементы, столь важные в настоящих варгеймах, не играют здесь совершено никакой роли, и что самый простой и быстрый путь к победе – это собрать всех солдат в кучу и послать их на врага. Все равно беспомощный AI не сумеет противопоставить такой атаке ничего более-менее осмысленного... И через некоторое время вы начинаете воспринимать *Frontline Command* не как стратегию (или, упаси Боже, тактику), а как заурядную головоломку, где в любой ситуации самое главное – подобрать правильный «ключик».

Мультиплеер, в принципе, неплох, но количество участников ограничено всего четырьмя, а воевать против AI в режиме Skirmish нельзя... В итоге, получается, что главным достоинством *Frontline Command* являются уникальные кадры военной кинохроники, которые вам постепенно показывают по мере прохождения состоящей из 20 миссий кампании. И если забыть про скучный голос за кадром и занудный геймплей, то от этих роликов можно получить огромное удовольствие. Возможно, разработчикам стоило не возиться с игрой, а просто сделать документальный фильм?

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Неудобный интерфейс, скучные миссии, полное отсутствие реализма. Зато документальные кадры – просто шикарные!



ФОРМУЛА «Игра-Товар-Деньги»

Кто, как и на ком зарабатывает в онлайновых играх на реальную жизнь? СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

Экономическая система большинства многопользовательских онлайновых ролевых игр (MMORPG) в той или иной степени копирует реальную жизнь. В виртуальных мирах ходят собственные валюты, есть магазины, банки, покупаются и продаются вещи, недвижимость, оказываются услуги. Кто-то бездарно растрачивает полученные средства, а кто-то, часто не особенно преуспев в реальном мире, сколачивает громадные состояния в мире виртуальном. Вот тут-то и возникает соблазн превратить нематериальные накопления в звонкую монету – доллары или рубли.

Возможно ли это в принципе? Всякому ли по силам? Стоит ли овчинка выделки? Легальна ли такая деятельность? Можно задать еще немало вопросов, ответы на которые могут прояснить закулисные механизмы связи виртуальных миров и реальной торговли. А помогут нам в этом небольшом исследовании хорошо известные в Рунете люди – разработчики онлайновых игр, владельцы независимых игровых серверов (шардов) и информационных порталов, легендарные геймеры и сетевые публицисты.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Тысяча долларов за три часа!

В августе этого года с подачи BBC мир обошла очередная «горячая» новость, заставившая содрогнуться многочисленных любителей онлайновых игр. Мол, есть такой профессиональный писатель Джулиан Диббел (http://www.juliandibbell.com), который забросил литературу ради бизнеса на Ultima Online. Торговля виртуальным скарбом приносит ему больший доход, чем литература – «на первую тысячу у него ушло несколько минут». В итоге Диббел станет первым в истории человеком, который в ежегодной налоговой декларации источником дохода укажет «торговлю воображаемыми предметами».

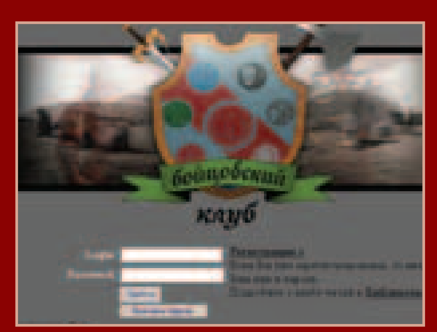
Еще больше разжигало страсти упоминание в статье (и на сайте самого Диббела) куда более таинственного персонажа «теневого рынка», скрывшегося под псевдонимом Mr. Big. По утверждениям BBC, годовой доход этого дельца составляет сотни тысяч долларов, (собственно ему-то Диббел в основном и перепродает виртуальное добро, а куда его затем сплавляет «Мистер Большой» – неизвестно). Вот что сразу бросается в глаза: человек, зарабатывающий скромные тысячи, поименован и подробно расспрошен, а подпольный миллионер - по-настоящему интересная фигура для интервью - оставлен «за кадром». Особо подозрительным, наверняка, закрадется в голову мысль: «А не рекламный ли это трюк для реанимации интереса к Ultima Online или оживления торговли на упомянутом BBC аукционном сайте?»

Lonly-Lockly, прогеймер в UO с почти семилетним стажем, содержащий сегодня русский шард Realworld (http://www.realworld.ru), сомневается в столь высоких заработках. «Ценности в UO за прошедшие годы настолько обесценились, что фраза «на первую тысячу у него ушли не три недели, а несколько минут...» звучит довольно смешно, – комментирует он, – хотя среди американцев полно простаков, которым можно продать втридорога все, что угодно!»

Lonly-Lockly полагает, что эпоха действительно высоких заработков в торговле виртуальным скарбом была в UO в ту пору, когда у западных игроков 100 тысяч GP (игровая валюта UO – кусочки золота) стоили 50-70 долларов. Действительно, столь высокие ставки породили и первый по-настоящему криминальный бизнес. Наш соотечественник, действуя под ником Voland, ухитрился разослать всем самым крутым игрокам под видом «интересного скриншота» троянца. Получив доступ к огромным ресурсам, он неплохо заработал, продавая награбленное, – в месяц с кредитки снимал по $500 и больше. Распродав все и сменив ник, он начал игру заново. «Характерен такой эпизод, – вспоминает Lonly-Lockly, – когда я попросил у него денег на прокачку мага, он мне дал 1 миллион GP и предложил обращаться еще, если не хватит». Русских после этого случая какое-то время просто убивали едва завидев. Ну а ультимовские деньги начали резко обесцениваться.

«Работали» тогда, конечно, и дельцы, использующие более честные приемы, но и их доходы были совсем не такими большими, как у Диббела. Многие помнят Golden Lady (она же – Queen of Britain), которая вела риэлторскую базу недвижимости Ultima Online, ловко меняла-продавала дома, переводила капиталы из шарда в шард и т.п. «Девушка сидела по 24 часа в Интернете и приторговывала заодно всем чем можно, – вспоминает Lonly-Lockly. – В итоге получалось где-то 300-500 баксов в месяц, на что тогда можно было содержать семью. И это в эпоху повального увлечения UO – 1998-1999 годы!»

Кстати, Golden Lady была известна альтруизмом – помогала русским ньюбам, селила в свои дома, давала денег. Современному Диббелу такое и в голову не придет.

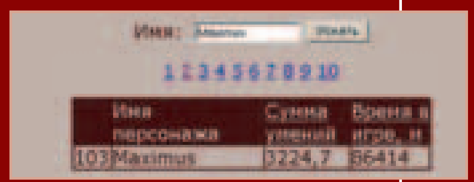


ПРОСТО К СВЕДЕНИЮ.
Не знаю насколько правда, но недавно мне сказали, что в *«Бойцовском клубе»* некоторые виртуальные шмотки уходят за 3000 евро (!!!) Как видишь, некоторые люди в нашей стране готовы выложить стоимость половины отечественного автомобиля за несуществующую в общепринятом смысле этого слова вещь.



КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕУДАЧ ПРИ ПОКУПКЕ ПЕРСОНАЖА? 5 советов профессионала

1. Не доверяйте скриншотам скиллов чара. Photoshop'ом владеет каждый второй геймер.
2. Не покупайте чаров без регистрационного e-mail'а. Иначе персонаж может «сделать ручкой» новому хозяину и уже на следующий день продаваться заново.



При покупке персонажа не поленитесь уточнить его характеристики хоть из какого-нибудь независимого от продавца источника.

3. Не покупайте чаров через Интернет, как бы это ни было удобно. Лучше проводить сделку в реале, как говорится, из рук в руки. Лучше всего – в каком-нибудь нейтральном «Компьютерном клубе» с выходом в Интернет или «Интернет-кафе». Там можно будет убедиться в действительности указанных скиллов своими глазами, произвести реальную смену пароля, почты и, конечно же, владельца денег.
4. Фантазия и изобретательность мошенников неисчерпаемы! И при покупке чаров обман бывает, так сказать, «шардоспецифичным». Если, например, продают чаров Оскома (www.oskom.ru), рекомендуется зайти на форум Оскома в раздел «Вопросы/Ответы» и попробовать связаться там с истинным хозяином чара. Но и это еще не даст 100% гарантии того, что вам ответил хозяин чара.
5. Перед заключением сделки стоит ознакомиться с правилами жизни на конкретном шарде. Дело в том, что они на всех шардах разные, и те программы, которыми вы пользовались на одном шарде, могут быть запрещены на другом. Из-за чего впоследствии приключится блокировка (удаление) аккаунта или какое-либо другое наказание за нарушение правил, о которых вы не знали.

Советовал True ArchAngel (Jedi Master of Chaos Magic)

СПИД для MMORPG?

Да, все помнят – в 90-е онлайновые ролевые игры были весьма горячей темой. Сама «коробка» стоила немало, ежемесячная плата тоже кусалась (доходила до $25 в месяц), да и доступ в Интернет был тогда дороже и медленнее. Мысль как-то компенсировать расходы не покидала геймерские головы с самого начала развития MMORPG. Что ж, возник спрос – появилось и предложение: форумы определенного толка, специализированные сайты, а позже и онлайновые аукционы (PlayerAuctions.com, e-Bay) стали сегодня основными местами заключения сделок с виртуальным добром.

Эпизодической торговлей там отметились многие: и «рядовые» геймеры, и сотрудники таких «элитных» контор, как Intel и IBM, и даже девелоперы из id Software (нашумевшая продажа легендарным



На аукционе *e-Bay* цены на виртуальное добро, персонажей и валюту давно стабильные.

Кармаком крутого UO-шного персонажа за сумасшедшую сумму – $600).

По мере того как количество онлайновых игр (и, соответственно, геймеров) росло, расширялись и масштабы заболевания. Подпольная торговля с неотвратимостью СПИДа настигала конкурентов Ultima Online – EverQuest, Dark Age of Camelot, Lineage и, наконец, The Sims Online, проявляясь пусть и мелкими (по $50-200), но частыми сделками. Первой же по-настоящему крупной сделкой с виртуальным добром принято считать продажу в 1999 году с торговой площадки e-Bay (http://www.ebay.com) двух учетных игровых записей UO с раскаченными персонажами по 3 тысячи долларов за каждую. Казалось бы, столь бодрое начало приведет к небывалому и быстрому расцвету рынка виртуального товара. И те самые заработки в десятки и сотни тысяч долларов в год, в которых сомневался наш эксперт парой абзацев выше, в XXI веке станут вполне реальными. Так или нет?

Для ответа на этот вопрос уместно было бы предоставить слово ученым-экономистам. Кому как ни им, высоколобым аналитикам, разъяснить рядовому геймеру все о товарно-денежной подоплеке взаимодействия виртуальных миров с наличными деньгами? Увы, долгое время за столь сомнительную проблему (воображаемая экономика, виртуальные деньги – с одной стороны, и реальные доллары и солидная репутация – с другой) браться никто не хотел. Ученые в лице социологов отделывались лишь легальной статистикой.

Впрочем, она весьма интересна. Давайте ненадолго отвлечемся от темы денег и доходов, чтобы составить представление о количестве потенциальных безумцев, готовых менять реальные деньги на виртуальные вещи, недвижимость и собственное нематериальное воплощение. Ведь именно на них все, в конечном счете, и зарабатывают!

«Реальные» цифры о виртуальных мирах

Самым массовым многопользовательским проектом сегодня считается Lineage – это пять миллионов геймеров (в основном – из Южной Кореи), следом идет EverQuest – около полумиллиона игроков, затем по нисходящей: Anarchy Online, Dark Age of Camelot, Asheron's Call и замыкает список Ultima Online (почти четверть миллиона официальных подписчиков). Всего сегодня насчитывается десятка два MMORPG (или даже три, смотря какие проекты считать – только глобальные или все подряд).

Абонентская плата для игрока обычно составляет около $10 в месяц, но есть и несколько «бесплатных» проектов (Project Entropia, «Бойцовский клуб»), в которых деньги с игрока снимаются более затейливым образом, чем через банальные ежемесячные платежи. Доходность же онлайновой игры для разработчика (или владельца прав) определяется порядка 5-50 миллионов долларов в год. По данным оптимистов из IGDA (Международной Ассоциации Разработчиков Игр), рынок MMORPG в 2004 году будет весьма внушительным – под 2 миллиарда долларов. А количество онлайновых геймеров в следующем году, опять-таки, по мнению IGDA, будет просто фантастическим – 55 миллионов человек! Правда, эта цифра включает абсолютно всех желающих «поиграть в онлайне»: и тех, кто предпочитает сетевой тетрис и казино, и hardcore фанатиков RPG и action (таких согласно IGDA тоже немало – более 8 миллионов).

Пессимисты же более скромны в оценках: все MMORPG привлекут в 2004-м 1,2-1,5 миллиона игроков (без учета таинственной Кореи).

Впрочем, и полтора миллиона геймеров – цифра совсем не маленькая. Кто же из них соблазнится покупкой готового персонажа вместо многомесячной работы в Сети? Как выясняется – таких немало и с каждым годом становится все больше.

Новое поколение геймеров готово платить

Информационный портал UltimaSoft.ru – неплохое место для тех, кто хотел бы поиграть в UO. Платные и бесплатные шарды, диски с игрой, продажа и покупка, общение – все найдется на этом авторитетном ресурсе.

По наблюдениям UltimaSoft.ru, вплоть до 2000 года отечественные геймеры не увлекались торговлей, сосредотачиваясь на «честной» игре. Но за последние пару лет ситуация изменилась – среди тех, кто поопытней, стало модно и даже престижно зарабатывать весьма неплохие деньги на UO. Побудительным мотивом для этого, по мнению команды UltimaSoft.ru, стало существенное увеличение спроса на прокаченных персонажей, которое предъявляет рынку «новое поколение» игроков Ultima Online. Особенность этих «геймеров-яппи», привлеченных в игру обилием платных и бесплатных шардов UO в Рунете, в том, что они располагают достаточными средствами, с одной стороны, и не готовы (или не могут) тратить на прокачку персонажа 20-30 часов свободного времени в неделю, с другой. Людям, привыкшим платить за нужную услугу или товар, проще зайти на форум шарда в раздел «Покупка/продажа» (есть почти везде), выбрать хорошо прокаченный персонаж и совершить сделку за реальные деньги, потратив от $100 до $1000 и выше – в зависимости от популярности шарда и ловкости продавца.



Страховая компания и обменный пункт – *Project Entropia* не заставляет геймеров мучиться с игровой валютой.

КУРСЫ ОБМЕНА ВИРТУАЛЬНЫХ ВАЛЮТ ОНЛАЙНОВЫХ RPG НА ДОЛЛАРЫ США

MMORPG	Название валюты	Единиц валюты на $1	Примечание
Dark Age of Camelot	Gold Pieces	51	Рассчитано по интернет-сделкам
Ultima Online	Gold Pieces	61800	То же
Asheron's Call	Pyreals	620000	То же
EverQuest	Platinum Pieces (PP)	270	То же
Anarchy Online	Credits	350000	То же
Project Entropia	Project Entropia Dollar (PED)	10	Фиксированный курс

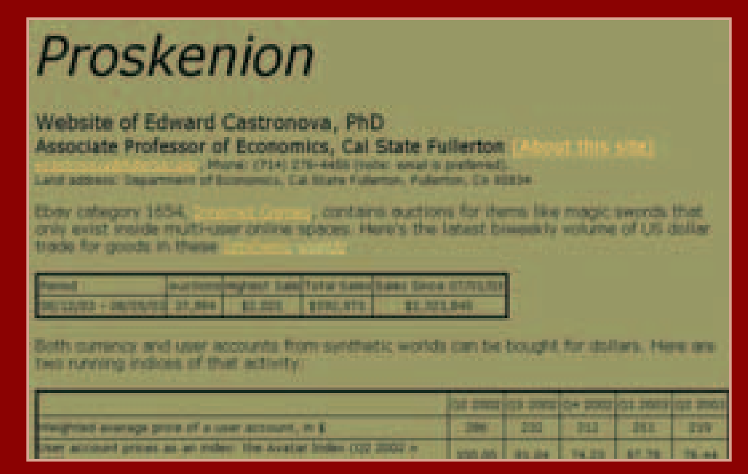
Владельцев таких персонажей трудно причислить к категории hardcore (особенно в старом понимании этого термина), однако благодаря внеигровой торговле они априори входят в элиту того или иного шарда. Более того, будучи платежеспособными, они придают новый смысл всей производственной и экономической цепочке игры, наполняя монотонный труд «старых» hardcore-геймеров по прокачке персонажей, обзаведению недвижимостью и добыче ресурсов новым конкретным смыслом.

Промышляющие на сервере Oskom торговцы из Britain Traders Guild даже вывели несложную формулу. По их расчетам, месячный объем рынка конкретного шарда в Рунете в первом приближении оценивается следующим образом: 1 онлайновый пользователь готов купить «виртуального товара» на $1 в месяц, так что если в среднем на сервере бывает по 300 игроков, то и заработать тут можно $300 в месяц. Конечно, это усредненный показатель, но для Oskom'а и равных ему по популярности шардов он верен уже не первый год.

Понятно, что оборотная сторона всего этого – заведомое неравенство условий для развития персонажей участников игры с разным достатком. Впрочем, жаловаться не стоит – это еще больше сближает виртуальный мир онлайновой ролевой игры с реальной жизнью. Кто-то с неимоверным трудом взбирается вверх по социальной лестнице, преодолевая ступеньку за ступенькой, а кто-то благодаря деньгам и/или блату перепрыгивает через две-три. А самый умный – делает на всем этом безобразии деньги.

Устроители онлайновых игр в Рунете наращивают доходы

Владельцы шардов тоже не хотят упускать свой кусок пирога. Популярные серверы со стабильными 3-5 сотнями игроков, годами бывшие бесплатными, один за другим вводят ограничения для «халявщиков», предлагая привилегии тем, кто готов платить ежемесячно хотя бы $1-3 (10-20% абонентской платы на официальных серверах). Изменения статуса шарда далеко не всегда проходят гладко, и ставшему платным ресурсу приходится вести ожесточен-



Сайт профессора виртуальной экономики Эдварда Кастроновы интересен не только данными по купле-продаже виртуального добра, но и обширным списком солидных журналов, отказавшихся публиковать его необычные исследования.

ную борьбу даже не за увеличение, а за сохранение «поголовья» геймеров.

Первым в Рунете ввел абонентскую плату шард **The Abyss: The Dream of Fantasy (http://theabyss.ru)**. Судьба первопроходца оказалась трудной, но, в общем и целом, благополучной. В приватной беседе **Diman**, владелец **UltimaSoft.ru**, так прокомментировал историю победителя: «После того как шард ввел плату, все просто ушли, был большой облом. Но вскоре люди потянулись обратно, и теперь **The Abyss** зарабатывает на этом очень неплохие деньги... Они все сделали правильно: есть и пряник и кнут. Если кто-то хочет играть на шарде, ему позволяют сначала делать это бесплатно. Но как только он раскачался до определенного предела, дальше – стоп! И чтобы продолжить прокачку, пользователь должен подключить пакет услуг «Профессионал...», за который и берут около 165 рублей в месяц».

«Владельцы шардов просто вынуждены вводить абонентскую плату, – соглашаются ребята из **Britain Traders Guild**. – Играя на шарде **Oskom**, мы вынуждены платить по 100 рублей каждый месяц. Администрация пошла на это, чтобы проект **Oskom** мог существовать таким, как мы его любим. Увы, трафик не бесплатен!»

Надо заметить, что для тех, кто не имеет возможности или желания платить, администрация часто предлагает вариант игры на бесплатном «дочернем» сервере, надеясь, видимо, на постепенную миграцию игроков на основной «платный» шард. Роль «дочки» **Oskom**'a играет **Old Oskom**, вдобавок предусмотрена и полезная возможность обмена виртуальных денежных средств на месяц игрового времени (кстати, эту услугу оказывают и некоторые из игроков, естественно, полулегально).

Бесплатный **RealWorld** под управлением Lonly-Lockly тоже старается стать самоокупаемым, но более оригинальным способом. Теперь перед началом игры геймерам приходится в обязательном порядке посещать сайт разработчиков шарда, накручивая его рейтинг. Избегнуть этой процедуры можно за 1 евро в месяц. Впрочем, в отличие от **The Abyss** вариант **RealWorld** щадящий – разницы между платным и бесплатным персонажем нет никакой.

Есть у администраций шардов и малоафишируемая возможность делать деньги «прямо из воздуха». «За некоторую сумму они могут «подкинуть» игроку хорошую вещь, – поясняет **netwalker**. – И это исключительно отечественное ноу-хау.» Тень обвинения в подобных прегрешениях падала и на самый мощный проект Рунета, уже упоминавшийся **«Бойцовский клуб» (http://www.combats.ru)**. Желающие могут, например, ознакомиться с заметкой на эту тему на сайте **RunetRu (http://www.runet.ru/analitika/2887.html)**.

Научный подход к «черному рынку»...

Теперь, уяснив со слов непосредственных участников игровой торговли правила и ставки на рынке, пора вернуться к глобальному вопросу нашего исследования и дать, наконец, слово профессиональным экономистам. Возможно, их мнение будет серьезно отличаться от того, как расценивают объемы и перспективы заработка в виртуальной экономике не обремененные специальными знаниями люди.

Бойкот торговли виртуальным товаром со стороны ученых продолжался вплоть до 2001 года. Ровно до того момента, как **Sony**, выручающая до 4 миллионов долларов в месяц на **EverQuest**'e, инициировала первые иски против катастрофически расплодившихся вокруг ее игры торговцев. Мотивировка корпорации была весьма прямолинейна – дельцы «незаконно распоряжаются интеллектуальной собственностью компании», а, значит – воруют. Эти попытки не привели к решающему успеху, хотя и осложнили на какое-то время торговлю на **e-Bay** и **Yahoo**. Ориентируясь на Sony, владельцы других MMORPG предприняли схожие действия, но тоже не преуспели в полном искоренении ереси. Крупнейшие торговцы, вроде **BlackSnow Interactive**, держателя **CamelotExchange** (основной торговой площадки **Dark Age of Camelot**), отбивались и даже пытались переходить в контратаки. Та же **BlackSnow Interactive** подала в суд на **Mythic**, спустя несколько месяцев проиграла дело, и теперь **CamelotExchange** закрыт, (но, конечно же, торговля товарами **Dark Age of Camelot** от этого не прекратилась, если даже не возросла).

Вся эта шумиха, сопровождаемая многочисленными публикациями в сетевых и бумажных СМИ, привела лишь к одному результату – повышению интереса и геймеров, и профессионалов к виртуальной экономике.

В 2001 году в самый разгар борьбы между пользователями, желающими торговать, и владельцами прав, препятствующими этому, появляется 40-страничный труд кандидата наук по экономике **Эдварда Кастроновы (http://business.fullerton.edu/ecastronova/Default.htm)**, целиком посвященный сравнению экономик **EverQuest**'a и планеты Земля. Это очень забавная работа, хорошо написанная, выдержанная в близком к научному стиле **(http://snow.thaumas.net/~giles/SSRN_ID294828_code020114590.pdf)**, выгодно отличающаяся от более ранних любительских исследований **UO** (например, **www. geocities.com/ faramir_uo/**), напоминавших набор разрозненных фактов.

Кастронова же впервые объединил воедино денежные потоки, генерируемые игровой и внеигровой частями экономики **EverQuest**'a, и применил для их анализа стандартные финансовые методики. Полученные цифры были немедленно растиражированы СМИ как сенсация, а вот солидные экономические издания – все как один – объявили единодушный бойкот зарвавшемуся ученому.



Начинать товарно-денежные отношения в российской *UO* разумно с визита на информационный ресурс.



Оплатить игру на российских шардах теперь очень просто, и это способствует привлечению в игру платежеспособных геймеров.

EverQuest: «Уровень жизни»? Чуть ниже, чем у нас!

Что же такого необычного выяснил экономист в своем исследовании? Оказывается, три-четыре года назад, в самом «начале» **EverQuest**'а, 25-и летний (в среднем) геймер добывал там виртуального добра на $3,42 в час, его «аватар» стоил $86, а накопления в банке составляли $2140 (при пересчете игровой валюты PP – «кусочков платины» – по курсу «черного рынка» онлайновых аукционов). Сравните с данными официальной статистики США за 1998 год: средний доход двадцатипятилетних составлял скромные $9000 в год (черта бедности в те годы – $8794).

Суммарный же «валовой продукт» **EverQuest**'а к 2001 году превышал $135 миллионов или больше двух тысяч долларов на душу населения в год, что ставило такую виртуальную экономику на одну ступень с реальной экономикой России.

Уже тогда 39% игроков утверждали, что «если бы они могли зарабатывать на жизнь достаточно, продавая предметы из Norrath'а, то они наверняка оставили бы свое место работы или учебы».

Увы, экономика, даже виртуальная, не отличается стабильностью. Кастронова выявил существенное удешевление товаров и уменьшение индекса цен (дефляцию) с ростом количества играющих и выхода add-on'ов к **EverQuest**'у. Такая же ситуация характерна и для других онлайновых игр.

Это привело к тому, что сегодня средняя цена персонажа в большинстве проектов держится не выше $200, что автоматически делает торговлю аватарами невыгодной даже для тех, кто зарабатывает всего $5-10 в час. Да, сделок на специализированных западных аукционах заключается очень много – десятки тысяч в неделю, но средняя сумма транзакции колеблется в районе $16-20 (**Кастронова, EverQuest**) и $35-40 (**Диббел, UO**), а в Рунете с этим еще хуже. Да, годовые обороты западного «черного рынка» действительно достигают нескольких миллионов долларов по каждой игре, но «стабильно зарабатывать на жизнь» для большинства геймеров – просто нереально. Это удел единиц, вроде «Мистера Большого» и других таинственных ловкачей. Виртуальная валюта и экономика слишком неустойчивы, а полтора миллиона геймеров – слишком узкий и специфический рынок, чтобы выдержать соревнование с реальными товарами и валютой.

Конкретный пример. За 76 дней – с 17 июня по 3 сентября – Джулиан Диббел (по собственному признанию на сайте) заработал около $1400, а это всего-навсего $18 в день. Даже для России немного!

Немного личного

Автор этого текста имеет небольшой, но весьма поучительный опыт легальной (да-да, легальной!) торговли виртуальным скарбом, случившийся пару лет назад в коммерческом бета-тестировании **Project Entropia** (http://www.project-entropia.com, бесплатной 3D MMORPG с фиксированным курсом обмена игровой валюты на доллары).

Идея того теста была проста. 5000 тестеров вносят по $10. **MindArk**, со своей стороны, добавляет еще $50000 US, материализованных в виде разбросанных на Калипсо тысяч предметов разной стоимости – от дешевых до очень дорогих, единичных. Желающие могут собрать их и обменять на живые доллары. По идее, по окончании теста каждый мог бы получить по двадцатке. Но, конечно же, реально деньги распределились бы не поровну, а по способностям, и у ухватистых геймеров был отличный шанс неплохо обогатиться. Я честно внес стартовую лепту и приступил к делу. В итоге на моем счету было что-то около 90 PED'ов (курс обмена вы можете найти на одной из врезок).

ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ЖЕЛАЮ ВСЕМ УДАЧИ!

P.S. Автор и редакция выражают благодарность всем персоналиям и ресурсам, оказавшим помощь в подготовке этого материала, и в особенности:
netwalker (http://netwalker.ckovalev.ru)
Britain Traders Guild (http://www.uoo.ru)
UltimaSoft.ru (http://www.UltimaSoft.ru)

МОЖНО ЛИ ЗАРАБОТАТЬ НА БЕЗБЕДНУЮ ЖИЗНЬ, ТОРГУЯ ВИРТУАЛЬНЫМ ДОБРОМ?

Максим «Artrus» Пронин (artrus@inbox.ru), один из отцов-основателей первой российской онлайновой RPG Shadow Worlds (http://www.shadow-worlds.org):

«Я знаю людей, которые, играя на платных серверах *UO*, делают деньги на продаже вещей, домов, прокаченных персонажей и зарабатывают на этом неплохие деньги. Причем люди эти живут в России. Речь, правда, в данном случае не идет о десятках или сотнях тысячах долларов, но для нашей страны и такой заработок более чем хорош.

Самое интересное, что такие случаи имели место и в нашей *Shadow Worlds*, несмотря на ее полную бесплатность! Не так давно разработчики обсуждали этот вопрос. Речь шла о том, что некоторые игроки готовы были перечислять деньги нам на счет взамен, например, артефактов. После непродолжительных дискуссий решено было подобные вещи не практиковать (я сразу был однозначно «против»). Но что мешает такому обмену между самими игроками? Единственное препятствие в нашей стране – трудности с денежным переводом.

Оценить рынок «виртуального товара» в Рунете довольно сложно, думаю, он не так велик. Он может включать платные серверы *UO*, такие российские проекты, как *Shadow Worlds* и *Another World*. Возможно, что-то подобное будет и с отечественной *«Сферой»*. Но о массовом явлении речи пока не идет.»

Дмитрий «Reket» Савин (m59_admin@comtv.ru), администратор проекта Meridian59.Ru (http://meridian59.ru):

«Теоретически подобным способом можно отлично заработать, но, думаю, в Рунете сделать это сложнее. Рынок Рунета не готов к подобному бизнесу. По моему мнению, такие сделки происходят чаще всего в интернет-клубах или между знакомыми.

В основном прибыль от этих процедур минусовая, то есть происходит лишь минимальное возвращение потраченных денег. Затраты же за пользование Интернетом для прокачки героя или на добычу определенных вещей превышают те суммы, которые человек получит за продажу виртуального товара (конечно, если не учитывать украденных героев или предметы). В настоящее время в мультиплейерных играх «обитает» в основном молодежь, которая просто хочет «убить» время и, продав персонажа, потратить деньги опять же на оплату доступа в Интернет.

По всей видимости, рынок виртуальных товаров Рунета потенциально велик, но если посчитать реальную прибыль таких сделок – то ей еще очень далеко до плюсового значения...»

Дмитрий "DemonDim" Комаров (kandrat@mail.ru), Britain Traders Guild (http://www.uoo.ru):

"Давайте говорить конкретно. Минимальный заработок за час игры у продвинутого персонажа может составить 50.000 gp без использования средств других игроков – так сказать, чистое добывание денег из игры. Если перевести эту сумму по сегодняшнему рыночному курсу в реальные дензнаки, то получится примерно от 8 до 15 рублей. Думаю, все понятно? Теперь другой вид товара – «персонажи». На честную прокачку всех скиллов (на Oskom нет скиллкапа) в лучшем случае у вас уйдет 3 месяца игры, в то же время максимальная цена «чара» не превышает $200, причем сюда входит еще и имущество этого самого чара.

По всем расчетам выходит, что заниматься продажей виртуальных богатств за реальные деньги с целью заработать себе на жизнь просто невыгодно! Однако люди за это берутся, и я сейчас объясню, почему они это делают.

Во-первых, многие занимаются добычей виртуальных ценностей ради получения удовольствия от игрового процесса, а, во-вторых, полученное затем вполне реальное материальное вознаграждение от продажи добра только усиливает удовлетворение от игры. Это, так сказать, общее положение. Но есть люди, их единицы, которых все знают «в лицо». Сами они уже давно ничего не добывают и не производят, а выполняют роль посредников: покупают подешевле, продают подороже. И вот только таким образом можно заработать себе на жизнь...»



Gamer's Edge

В помощь тем, кто постоянно проигрывает/ Под редакцией Даны Джонгеваард и Сергея Лянге.

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце победителем стал грязный трюк для *PlanetSide.*

Как правило, пилоты Galaxy предпочитают во время посадки бойцов стоять рядом со своими машинами и лично контролировать данный процесс. Это дает вам отличный шанс угнать Galaxy. Прежде всего, создайте новый персонаж и обеспечьте его сертификатом на вождение Galaxy. Затем найдите Galaxy, куда уже набилось много людей, и прыгайте на место пилота. Тут же взлетайте и направляйтесь к ближайшему водному объекту - сидящие внутри не успеют сообразить, что происходит, и вовремя катапультироваться. А дальше у вас есть два варианта - выбросить бойцов на воду, чтобы они утонули, или на какой-нибудь уединенный остров, с которого они не смогут сами выбраться. Для пущего садизма можно посадить на острове и Galaxy - все равно ведь у этих лузеров нет сертификатов на вождение...

—Крис



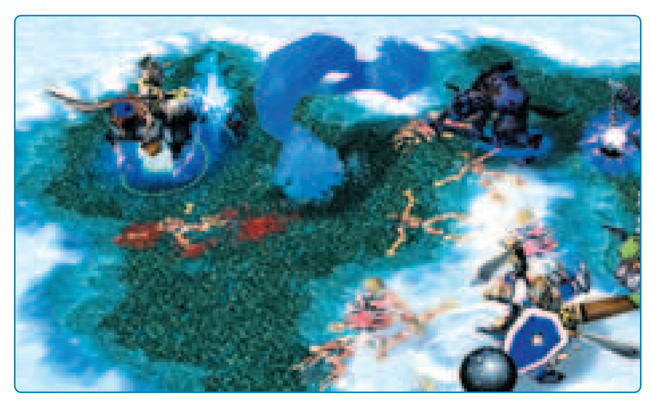
Поздравляем, Крис, ты выиграл коробочную версию *Grand Theft Auto: Vice City!* Если вы хотите бесплатно получить игру *Tron 2.0,* то присылайте свои грязные трюки к современным многопользовательским играм (на английском языке или русском языке) по электронной почте на адреса: cgwletters@ziffdavis.com и letters@cgw.ru, указав в сабже: Dirty Trick.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Брюс Герик и Том Чик



Pit Lord и одинокий Ghoul Тома идут охотиться на «зеленых» нейтралов.



Archmage Брюса сражается вместе с вызванными им Water Elementals.

Мы хотим начать данный материал с важного признания: мы не являемся крупными специалистами по *Warcraft III*. Мы всегда проигрываем на Battle.net. Мы – любители. Мы не знаем, сколько пойнтов урона наносят одни юниты другим. Более того, как правило, мы играем на пониженной скорости. Хардкорные профессионалы, скорее всего, воспримут нашу статью как дурацкую комедию ошибок – как если бы два парня, только-только выучившие ходы сели играть друг с другом в шахматы, постоянно зевая фигуры и упуская подворачивающиеся им блестящие комбинационные возможности.

Выбранная нами карта называется Hail Stone – она рассчитана на четырех человек и, с одной стороны, достаточно велика, чтобы не вынуждать противников сражаться друг с другом с первых же минут игры, с другой – достаточно мала, чтобы не дать им возможности неспешно развиваться в спокойной обстановке. Игроки стартуют в четырех углах карты, их города защищены от лобовой атаки зарослями леса. За этими зарослями пасется по группе нейтральных существ в составе одного Gnoll Warden'а и двух гноллов. Справа от всех четырех стартовых позиций имеется по таверне, а слева – по дополнительной золотой шахте под охраной кучки гноллов и Overseer'а 5-го уровня. Главным объектом на карте является расположенный в ее центре Fountain of Health, который охраняют Blue Dragon 10 уровня и полдюжины Ogres и Trolls. В непосредственной близости от Fountain of Health с севера, юга, запада и востока расположены золотые шахты. Кроме того, в центре карты имеется еще две Goblin Laboratories, каждую из которых сторожат один Ogre Magi и пара Ice Troll Berserkers. Вдоль краев карты находятся несколько мощных групп огров и троллей.

Брюс
Том предложил дать мне выиграть при условии, что я буду играть за Ночных Эльфов. Я отказался. Люди – вот наиболее сбалансированная и гибкая раса, идеально подходящая для моего вялого, нерешительного стиля игры. Кроме того, у большинства людских юнитов четкие и ясные названия – Footmen, Riflemen, Knights, Priests, Sorceresses, которые даже я могу запомнить. Интересно только, кто такой Glaive Thrower? Слово вызывает какие-то смутные ассоциации с крокетом...

Том
Для победы в *Warcraft III* нужно четко управлять юнитами, быстро соображать и уметь рассчитывать время. У меня есть все шансы на победу, так как рефлексы Брюса уже давно притупились от постоянного чтения книг и игры в неторопливые воргеймы.

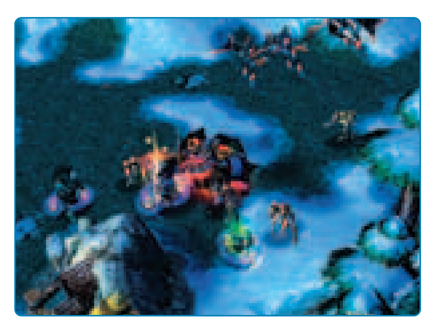
Мой опыт мультиплеерных баталий в *Warcraft III* показывает, что, как правило, оптимальным вариантом является использование какой-то одной, но очень четкой и конкретной стратегии. Я знаю, что Брюс не выносит масштабных битв, (увидев на экране более шести сражающихся юнитов, он тут же теряет контроль над ситуацией и начинает посылать сообщения, типа: «Какой кошмар!»), и поэтому собираюсь воспользоваться многократно проверенным тактическим трюком расы Undead – связкой «Necromancer+Meat Wagon», которую я ласково называю «Лавина скелетов».

Основная идея очень проста: строим кучку некромантов, ставим им заклинание Raise Dead на автокастинг и подгоняем несколько Meat Wagons, под завязку загруженных трупами. Как только Necromancers полностью зарядятся маной, вываливаем из Meat Wagons все трупы (кнопка Drop All Corpses), и волшебники приступают к работе, в буквальном смысле обрушивая на врага лавину скелетов. Если к тому моменту я успею исследовать апгрейды Skeletal Longevity (удлинение срока «жизни» скелетов) и Skeletal Mastery (вызов скелетных магов с хорошей дистанционной атакой) – тем лучше. Начиная игру, я послал Брюсу сообщение: «Карта Hail Stone – мой дом родной. Я покажу всем кто здесь главный и приведу свою расу бессмертных суперменов к мировому господству!»

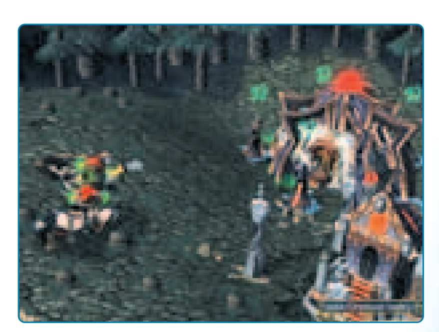
Брюс
Судя по сообщениям Тома, у него не все в порядке с мозгами...

Я начинаю игру в левом верхнем углу карты. Мой первый герой – Archmage. Имея полный запас маны, он способен дважды скастовать Summon Water Elemental, пополнив мою армию двумя мощными юнитами. На начальных стадиях игры появление элементалей способно изменить в мою пользу исход практически любой стычки. Сейчас я построю двух пехотинцев – и стартовая армия будет готова.

Том
Моя база расположена в юго-восточном углу карты. Поскольку нейтральные монстры являются не менее важным ресурсом, чем золото или дерево, я должен захватить их раньше Брюса. Если я сумею первым перебить всех «зеленых» нейтралов, то его герой окажется вынужденным бездельничать, пока Брюс не построит достаточно мощную армию, чтобы нападать на «оранжевых» монстров. Поэтому первым делом я посылаю Ghoul'а в таверну и на-



С помощью заклинания Pit Lord's Howl of Terror Том быстро захватывает вторую золотую шахту.



Наличие Goblin Shredder дает Тому возможность высвободить Ghouls для сражений.



нимаю Pit Lord'а. Эта малопривлекательная парочка направляется через всю карту к самой дальней группе «зеленых» нейтралов. Заклинание Pit Lord's Howl of Terror снижает наносимый противниками урон, и при поддержке Ghoul'ов мой герой без проблем расправляется со слабыми гноллами. Первые две группы уничтожаются вообще без потерь, с третьей возникают определенные трудности, а четвертая, пасущаяся рядом с моей базой, уничтожает всех Ghoul'ов, и Pit Lord остается в гордом одиночестве. Тем не менее, поставленная задача выполнена: я перебил всех «зеленых» монстров, а герой находится на полпути к 3-му уровню.

Брюс

Правильно вычислить оптимальный момент для нападения на нейтралов - весьма непростое дело. Напав на них слишком рано, вы лишитесь драгоценных юнитов, а главное — потеряете темп развития. Напав слишком поздно, вы обнаружите, что монстры исчезли, т.к. ваш жульничающий противник по имени Том Чик их уже перебил. Это возмутительно! У человека нет ни малейшего уважения к чужим нейтралам! В общем, армия, посланная уничтожить ближайшую к моей базе слабую группу монстров, вернулась ни с чем.

Я строю новую, более мощную армию и параллельно пытаюсь выяснить, где же расположена база Тома.



Necromancers и Meat Wagons держатся в тылу боевой группы.

В первую же ночь крестьянин отправляется в Goblin Laboratory в центре карты, и, заплатив за Reveal, я узнаю, что Том находится в одном из четырех ее углов. Вторая попытка оказывается более успешной — оказывается, он сидит в противоположном от меня углу. Чтобы быть в курсе, чем он занимается, я покупаю в Arcane Vault два механических существа. Эти юниты, впервые появившиеся в адд-оне Frozen Throne, представляют собой весьма дешевых разведчиков, которых противник принимает за безвредных представителей местной фауны. Они медлительны, у них ограниченный радиус обзора, их легко убить, но если только оппонент не занимается активным поиском и уничтожением вражеских овец, вашим механическим Critter'ам ничего не угрожает.



Priest находится неподалеку от Archmage и подлечивает его.

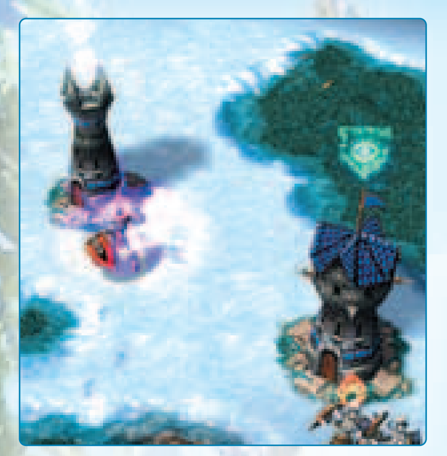
Том

Пока мой Pit Lord восстанавливает силы после битвы, я посылаю Ghoul'а в Goblin Laboratory, чтобы раздобыть Goblin Shredder. Эти юниты — именно то, что Undead-доктор прописал: они идеально подходят для сбора древесины, но слишком дороги, чтобы представлять серьезную ценность для всех рас, кроме Нежити. Зато мертвецы получают огромный бонус, освободив своих Ghouls от необходимости рубить лес и получив возможность использовать их по прямому назначению.

Основой моей армии станут Gargoyles, которые в первом же патче к *Frozen Throne* были разжалованы в юниты 2-го уровня. Соответственно, я смогу производить их, как только превращу Necropolis в Halls of the Dead. Gargoyles умеют летать, а, значит, всевозможные гноллы, тролли и огры, бродящие по карте, не смогут причинить им никакого вреда. Чтобы повысить характеристики горгулий, я сосредотачиваюсь на апгрейдах Creature Attack и Carapace. Что касается апгрейдов скелетов — Unholy Strength и Armor, то я вообще не трачу на них время и ресурсы, т.к. главная сила скелетов — в их численности.

Брюс

На начальной стадии игры вашей главной задачей является как можно более быстрый апгрейд Town Hall до 2-го уровня, открывающего доступ к новым зданиям и юнитам. Кроме того, этот апгрейд позволяет нанять второго героя, что значительно разнообразит ваши тактические возможности. Но при игре за Людей не менее важным является апгрейд и 3-го уровня (Castle),



Авантюрная диверсия Тома не принесла никаких практических результатов, но зато отвлекла внимание Брюса...



Скелеты, срок «жизни» которых подходит к концу, отправляются в свой последний рейд.

потому что только после него вы получаете возможность строить мощные летающие юниты.

Как правило, мои герои используют следующую тактику: Mountain King идет в рукопашную атаку, а Archmage поддерживает его заклинаниями. Чтобы использовать героев по их прямому назначению с максимальной эффективностью, надо выбрать каждому всего по две способности и прокачивать только их до достижения персонажем 6-го уровня – когда открывается доступ к ультимативному заклинанию или умению. Мой Archmage прокачивает спеллы Water Elementals и Blizzard, а Mountain King – способности Bash и Thunder Clap, усиливающие его боевые качества.

Вне зависимости от того, за какую расу вы играете, важнейшим элементом победы в *Warcraft III* является лечение. Данный фактор необходимо постоянно иметь в виду – ведь чем быстрее ваши юниты вылечатся после битвы, тем быстрее вы сможете снова послать их сражаться. У Людей проблем с лечением, как правило, не возникает благодаря наличию юнита Priest, которому заклинание Heal можно поставить на автокастинг. Я построил двух священников, а затем добавил к каждому из них по одной Sorceress и одному Spell Breaker'у.

Том

Благодаря Crystal Ball я знаю, где окопался Брюс и где на карте находятся Potions of Greater Healing и Manuals of Health. Моему Pit Lord'у 4-го уровня не помешает лечение, хотя, честно говоря, я ожидал от «оранжевых» нейтралов более серьезного сопротивления.

Я запускаю в работу вторую золотую шахту. Pit Lord ходит в сопровождении небольшой свиты некромантов, но основную часть ресурсов я трачу не на их производство, а на апгрейды их способностей и строительство Meat Wagons, которые пока стоят рядом с Graveyard. Они накапливают запасы трупов, и так будет продолжаться, пока я не изучу апгрейд Exhume Corpses, позволяющий Meat Wagons автоматически собирать мертвечину.

Брюс

Мои герои расставляют по всей карте Scout Towers, хотя, по большому счету, для поздних стадий игры это слишком хлипкие сооружения, даже после апгрейда. Тем не менее, данный процесс должен заставить Тома занервничать. Несколько механических существ, патрулируют заданные им маршруты. Для этого нужно всего лишь нажать кнопку Patrol, а затем, зажав клавишу [Shift], кликнуть на все золотые шахты, показанные на миникарте. Разведчики начнут ходить от одной точки к другой по кругу, и как только Том захватит какую-нибудь шахту, она высветится на мини-карте как вражеское здание. И не беда, что механические существа медлительны – зато их много и они вездесущи.

Том

Скелетов, поднятых моими некромантами во время битв с нейтралами, я посылаю в сторону второй золотой шахты Брюса, о которой я узнал с помощью Crystal Ball. Будучи магически вызванными существами, скелеты обладают ограниченным сроком «жизни», поэтому нет никакого смысла беречь их после окончания боя. Самое лучшее – использовать оставшееся им время для неожиданной диверсии против крестьян противника.

Брюс

Находящиеся на последнем издыхании скелеты Тома не сумели убить ни одного крестьянина – мне даже не пришлось нажимать кнопку Militia. Но из-за этого подлого нападения я был вынужден ненадолго отвлечься от битвы с нейтралами, и в результате мой хрупкий Archmage пал в схватке с Ogre Magi. И пока я, охваченный паникой, пытался понять, что происходит, Mountain King тоже был убит. Для меня это настоящая катастрофа, а причиной для нее послужила, на первый взгляд, совершенно авантюрная диверсионная вылазка Тома - наверняка, он и сам не ожидал такого результата. Вообще, в *Warcraft III* очень полезно все время беспокоить противника мелкими атаками, т.к. они отвлекают его внимание от по-настоящему важных вещей, например, от управления героями...



«Неожиданная» битва началась с того, что Том поднял множество скелетов...



...и закончилась позорным бегством Брюса.

Том

Pit Lord достиг 5-го уровня – максимального, до которого можно прокачаться охотой на нейтралов. Пришло время напасть на вторую золотую шахту Брюса. Мой план очень прост – захватить ее, запереть противника в углу и дождаться, пока он полностью не выработает свою основную шахту, после чего можно будет начинать решающую атаку на его базу. К сожалению, этот блестящий план сорвался – наши силы столкнулись друг с другом на марше. В *Warcraft III* такие «неожиданные» битвы зачастую решают исход всей партии.


Necromancers и Meat Wagons движутся к базе Брюса через поредевший лес.

Брюс

Я осознал, что произошло, лишь когда мои войска лоб в лоб столкнулись с отрядом Тома. Единственным наземным юнитом у него был герой, и его сопровождало порядка полудюжины Gargoyles. Большинство моих юнитов не могли атаковать летающих горгулий, поэтому они дружно накинулись на героя. Горгульи Тома быстро перебили моих Priests и Sorceresses, но зато Knights и Footmen уже почти прикончили его героя, как вдруг, откуда ни возьмись, появилось множество скелетов, и мне пришлось использовать Scroll of Town Portal, чтобы срочно убраться оттуда. И лишь вернувшись на базу, я обнаружил, что в горячке боя совсем забыл про Red Drake Egg, которое могло бы помочь мне в борьбе против летающих юнитов Тома. Какой позор! Я забываю использовать артефакты своего героя!

Том

Я одержал победу в нашей первой стычке – главным образом, благодаря богатырскому здоровью Pit Lord'а и наличию у него зелья Greater Healing. Поверьте, в мире нет ничего слаще напитка, восстанавливающего 500 HP и выпитого в разгар жаркой битвы! Находящиеся в моем тылу Meat Wagons и Necromancers выполняют функцию этакой «мобильной базы», способной по мере надобности поставлять подкрепление в любых количествах. Единственная проблема заключается в том, что производство скелетов ограничено запасом маны у некромантов, поэтому сейчас я вынужден ждать, пока она не восстановится. После позорного бегства Брюса я вновь послал всех выживших скелетов атаковать его золотую шахту.


Путь для скелетов Тома открыт!


Разведчик Брюса обнаруживает «похоронную команду» Тома – Necromancers и Meat Wagons.

Брюс

К сожалению, я слишком медлил с освоением второй золотой шахты, на которую Том сейчас совершает набег за набегом. У меня нет ни времени, ни ресурсов для построения надежной защиты. Впрочем, зачем оборо-


Скелетов накопилось достаточно для решающей атаки.



Появление Doom Guard делает сопротивление бесполезным.



Doom Guard использует War Stomp, а Archmage пытается убежать к холмам.

няться? Мне есть что изучать и что строить. Не будем поддаваться соблазну перейти к оборонительной тактике, а лучше захватим еще одну шахту! А затем – и третью!

Я пытаюсь выиграть время, чтобы построить несколько летающих юнитов и дать, наконец, отпор этим проклятым горгульям. Dragonhawk Riders, выводящие из строя летунов с помощью способности Aerial Shackles, будут сейчас очень кстати. А Gryphon Riders со способностью Storm Hammers весьма эффективны для борьбы с полчищами скелетов. Пора подключать к делу военно-воздушные силы!

Том

Пока скелеты разбирались с беспомощными крестьянами Брюса, мои Meat Wagons уничтожили несколько башен, построенных им у второй золотой шахты. Теперь осталось только послать горгулий довершить начатое. Даже если он использует функцию Militia, его бойцы все равно ничего не смогут поделать против летающих Gargoyles.

Добыча золота на дополнительной шахте Брюса прекращена. Чтобы прикинуть запас золота в основной шахте противника, достаточно просто посмотреть, сколько его осталось в вашей собственной шахте. У меня там на данный момент чуть больше 1000 – значит, Брюс уже совсем скоро полностью истощит свой запас. И тогда наступит время нанести ему решающий удар.

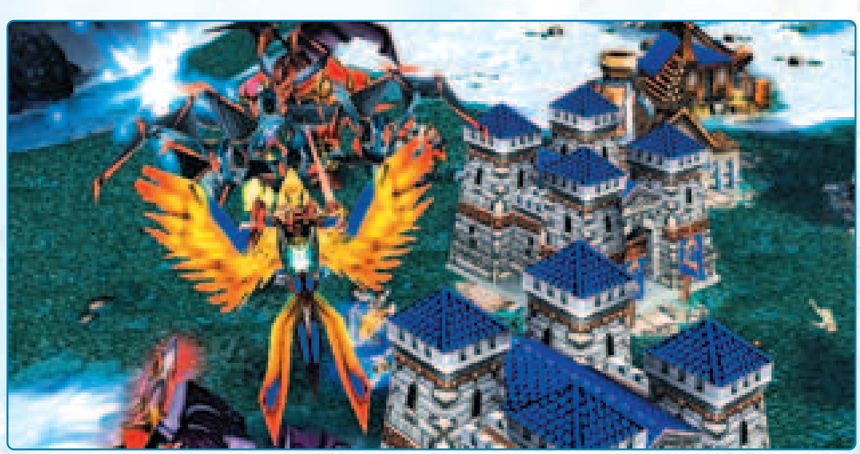
Брюс

Мой механический разведчик подобрался к медлительным Meat Wagons Тома, рядом с которыми держатся и его некроманты. Их всего пять. Если моему Archmage и нескольким Spell Breakers удастся обойти его героя, то у них будет неплохой шанс перебить этих проклятых Necromancers – заклинание Spell Breakers' Feedback наносит урон всем кастерам, а Archmage's Blizzard идеально подходит для уничтожения групп юнитов с дистанционной атакой. К сожалению, моя противовоздушная оборона недостаточно сильна против его горгулий, а запас золота в шахте подходит к концу.

Том

Проклятье, я забыл построить Sacrificial Pit, необходимый для производства разведывательных юнитов – Shades. Перезарядка Crystal Ball занимает слишком много времени, поэтому я понятия не имею, в каком состоянии на данный момент пребывают силы Брюса.

Впрочем, сейчас это уже неважно. Я поднял полчища Skeletal Warriors и Skeletal Mages, и они рванули через поредевший лес, прикрывающий базу Брюса с фронта, безжалостно уничтожая его крестьян, в то время как Meat Wagons начали обстреливать кусками мяса его строения, а Gargoyles обрушились на двух его низкоуровневых героев. Мой Pit Lord наконец-то получил доступ к своему ультимативному спеллу и обрушил Doom на стоящего рядом крестьянина. Появившийся Doom Guard разметал нескольких вставших на его пути противников и начал крушить беззащитные строения Брюса. Это было поистине страшное зрелище! И еще прежде чем я успел злорадно расхохотаться, Брюс сдался.



Одинокий Dragonhawk Rider уже не в состоянии изменить ход боя.

Брюс

В этой партии я допустил ряд серьезных ошибок, самой главной из которых стало то, что мои герои погибли в схватке с нейтралами. По идее, мне следовало бы немедленно сдаться сразу же после того, как это случилось... А недостаточно быстрая территориальная экспансия привела к тому, что моя вторая база была слишком слабой и не смогла оказать Тому достойного сопротивления. Может, мне действительно надо было играть за Эльфов?..



Как это делается...

ИЗ ДИССЕРТАЦИИ ПОЛКОВНИКА ДУБОЛОМА ПО ВОЕННОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ

Геймерские посиделки. **Дай Лью**

В любой игре, в любом фильме или книге о войне непременно фигурирует слово «фланг». Что, черт побери, оно означает и как использовать этот проклятый «фланг» для достижения победы? Предлагаем вам краткий иллюстрированный справочник по различным видам атак и их применению в современных стратегических играх.

АТАКА

Обороняющаяся сторона всегда имеет массу преимуществ. Ее бойцы могут укрыться в траншеях и дотах, у нее налажены линии коммуникации, позволяющие оперативно осуществлять снабжение войск и переброску подкреплений. Вопрос: зачем тогда вообще лезть в атаку? А затем, что если все так и будут сидеть на своих пятых точках, то война никогда не закончится... У атакующей стороны, впрочем, тоже есть свои плюсы, например, именно она владеет инициативой. Кроме того, тот, кто нападает, может заранее продумать, на каком участке сконцентрировать войска и где нанести главный удар. Успешная атака обращает противника в бегство, срывает все его планы и вызывает панику среди вражеских командиров. Именно благодаря грамотно спланированным и четко осуществленным атакам германская армия в начальный период Второй мировой обращала в бегство войска, не уступавшие ей по численности и техническому оснащению. Сейчас мы рассмотрим три основных типа атак.



2

ЛОБОВАЯ (ФРОНТАЛЬНАЯ) АТАКА

Так нападают пчелы, так нападают птицы, и даже твоей бабушке это под силу. Лобовая атака – наиболее древний и освященный временем способ нападения. Все, что для этого требуется – объединить солдат в группу и послать ее на врага. При этом защищающаяся сторона, как правило, получает бонусы от фортификации и преимущества в высоте, а нападающая – несет высокие потери (как это происходило при любой попытке наступления в Первую мировую войну). Однако если у вас достаточно сил, то вы имеете шанс прорвать вражескую линию обороны, расширить этот прорыв, рассечь армию противника на две части и поставить ее под угрозу полного уничтожения. В любом случае завяжется долгий и кровавый бой, в котором враг израсходует огромное количество ресурсов. Как правило, фронтальные атаки используются в традиционных RTS, где нет тактики, а побеждает тот, кто сумел построить более сильную экономику. Однако если ваши ресурсы ограничены, то уж лучше вообще ничего не делать, чем тупо атаковать врага в лоб.

ФЛАНГОВЫЕ МАНЕВРЫ



Фланг, фланг, фланг... Этот популярный термин означает всего лишь боковую сторону объекта (в нашем случае – вражеского строя). Как правило, для победы в любом бою требуется иметь более высокую, чем у противника, огневую мощь. И если вы возьмете нескольких своих солдат и незаметно подведете их к самому краю линии обороны врага, то получится, что против одного его юнита будут одновременно сражаться несколько ваших. Уничтожив крайний вражеский юнит, переходим к следующему и так далее... Как правило, в таких ситуациях противник вынужден отступать, чтобы спасти свой тыл и коммуникации от полного окружения и уничтожения.

Здесь, правда, есть одно важное условие. Чтобы быть успешной, фланговая атака должна быть или АБСОЛЮТНО неожиданной, или подкрепленной интенсивным фронтальным огнем. Иными словами, достаточно большое количество ваших войск должно атаковать вражескую линию обороны с фронта, не давая противнику возможности перебросить бойцов на угрожаемый фланг. И если вы отдадите ВСЕЙ своей армии приказ обойти вражеские порядки с фланга, то противник всегда успеет сманеврировать и встретить вас во всеоружии (или даже сам обойдет вас с тыла!). Фланговые маневры, как правило, применяются в тактических играх, вроде представителей серии *Total War* или *Rise of Nations*. Если же края линии обороны противника упираются в непроходимые препятствия (например, в горы), то нужно собрать мощный кулак и ударить с фронта, но не посередине вражеской линии, а ближе к одному из ее краев, чтобы создать у врага «искусственный фланг».

ДВОЙНОЙ ОХВАТ (ОКРУЖЕНИЕ)

Окружение противника – заветная мечта всех генералов на свете. Основная идея здесь примерно такая же, как и при фланговом охвате, только на сей раз ваши солдаты обходят вражескую линию обороны с обеих сторон. И вместо того, чтобы обрушиваться на фланги, они заходят с тыла, берут противника в кольцо и полностью его уничтожают. Звучит здорово, не так ли?

К сожалению, в реальной жизни желание окружить врага с двух сторон приводит к необходимости дробить войска, и если противник вовремя обнаружит ваш маневр и адекватно на него среагирует, то он имеет все шансы разгромить по одиночке маневрирующие подразделения вашей армии. А если у врага еще и резерв имеется, он может сам перейти в контратаку и окружить ваши войска, зашедшие ему в тыл. Так что рекомендуем проводить подобные маневры лишь при подавляющем численном превосходстве.

РЕЗЕРВЫ



Резервы – важнейший элемент победы, о котором, к сожалению, рвущиеся в атаку геймеры часто забывают. Мультиплеерная битва с живым оппонентом – это совсем не то, что сражение с безмозглым компьютерным AI. Человек-противник видит все ваши уловки и наверняка в самый неподходящий (для вас!) момент ударит по самому слабому вашему месту. А если вам удалось-таки провести успешную атаку, то наличие свежих сил, которые можно ввести в образовавшийся прорыв, зачастую решает исход всей битвы. По сути своей резервы – это подразделения, находящиеся позади центра основной линии обороны, которые можно быстро перебросить на решающий участок сражения.



Если вы следовали советам, приведенным в первой части нашего стратегического руководства *(CGW №9 (16) 2003)*, то к данному моменту вы уже должны открыть всю карту, приобрести несколько безопасных убежищ, где можно сохраняться, и завоевать определенное уважение со стороны криминального сообщества *Vice City*. Во второй части мы расскажем о том, что надо сделать, чтобы стать по-настоящему крупной шишкой в этом Городе Порока.

GTA: VICE CITY

Пособие для начинающих угонщиков и грабителей – часть вторая. **Чет Фалишек и Эрик Уольпо**



Появление конкурирующей банды срывает заключение выгодной сделки по продаже наркотиков!



Или нанимай Йоду в качестве стриптизера, или не нанимай. Никаких «я попытаюсь»!

Начиная с определенного момента, для доступа к новым миссиям вам, помимо убежищ, потребуется еще и наличие доходной собственности. Причем купленная собственность начинает приносить регулярную прибыль лишь после того, как вы выполните серию миссий, специфических для каждого вида бизнеса.

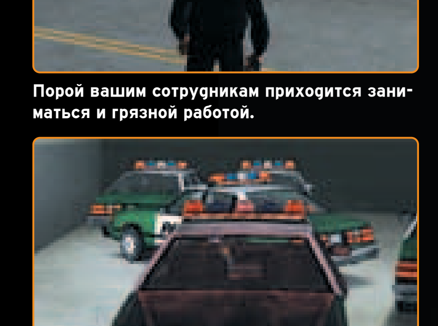
Завершив все миссии, связанные с данным бизнесом, начинайте собирать прибыль, проезжая через знак доллара, периодически появляющийся неподалеку от объекта. Наверняка со временем это примитивное занятие покажется вам – всесильному криминальному тузу – уже недостойным вашего высокого положения, тем более что денег у вас тогда будет ОЧЕНЬ много. Тем не менее, поначалу вам придется засунуть свою гордость куда подальше и наравне с грабежами и убийствами внести в рабочее расписание персонажа регулярные поездки за деньгами, которые нужно будет вкладывать в покупку новых предприятий.

В представленной ниже таблице вы найдете список объектов, которые можно приобрести в собственность, их стоимость и ежедневный доход, который они начнут приносить после того, как вы выполните все необходимые для этого миссии. И имейте в виду: Sunshine Auto Show Room начнет давать частичную прибыль еще до того как вы завершите все связанные с ним задания.

ПРЕДПРИЯТИЯ

Boat Yard	$10,000	$2,000
Cherry Poppers	$20,000	$3,000
Film Studio	$60,000	$7,000
Kaufman's Cabs	$40,000	$5,000
Malibu Club	$120,000	$10,000
Pole Position	$30,000	$4,000
Print Works	$70,000	$8,000
Sunshine Auto Show Room	$50,000	$9,000

Что касается объекта Hyman Condos, расположенного в северной части второго острова, то, несмотря на то, что он не принесет вам никаких денег, его покупка является абсолютно обязательной, т.к. это самое лучшее и удобное в игре место для сохранения. Кроме того, вы испытаете подлинное чувство гордости от того, что вам принадлежит столь красивое, роскошное и по-европейски элегантное жилье, откуда так приятно прогуляться до Hyman Memorial Stadium. Кроме того, в Hyman Condos имеется три места для парковки (на каждое из которых без проблем можно поставить танк) и очень милый садик на крыше, за-

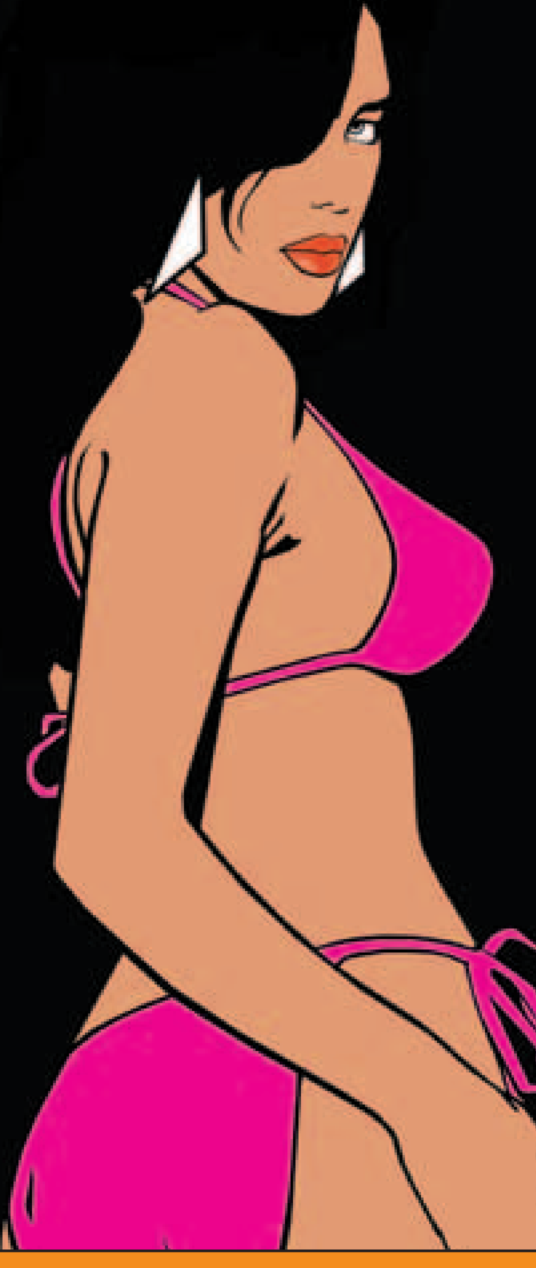


Порой вашим сотрудникам приходится заниматься и грязной работой.

Не обращайте внимания на предупреждение о том, что в гараже помещаются только две машины.

ботливо оборудованный вертолетной площадкой и вертолетом. $14.000 за такую роскошь – это все равно что даром. Обидно, конечно, что в отличие от денег и машин здания в *Vice City* нельзя красть, а нужно покупать, но тут уж ничего не поделаешь.

Разобравшись с покупкой недвижимости и получением от нее дохода, переходим к вопросам, связанным с приобретением оружия. Точнее, с кражей оружия. Действительно, зачем тратить деньги, с таким трудом заработанные на сводничестве, поджогах, убийствах и грабежах, если средства, заплаченные тобой в виде налогов, уже кем-то использованы на закупку стволов, пушек и БОЛЬШИХ ПУШЕК, устанавливаемых на вертолетах? И для того чтобы их забрать, нужно всего лишь наведаться на военную базу Fort Baxter, расположенную на втором острове, и выбрать из принадлежащего тебе по праву арсенала то оружие, которое требуется в данный момент. Единственная проблема заключается в том, что военное руководство почему-то не разделяет нашу точку зрения по данному вопросу, поэтому лучше всего приехать в Fort Baxter на большой и мощной тачке, например, на пожарной машине. Перед тем как идти на такое дело, еще раз попрактикуйтесь на городских ули-

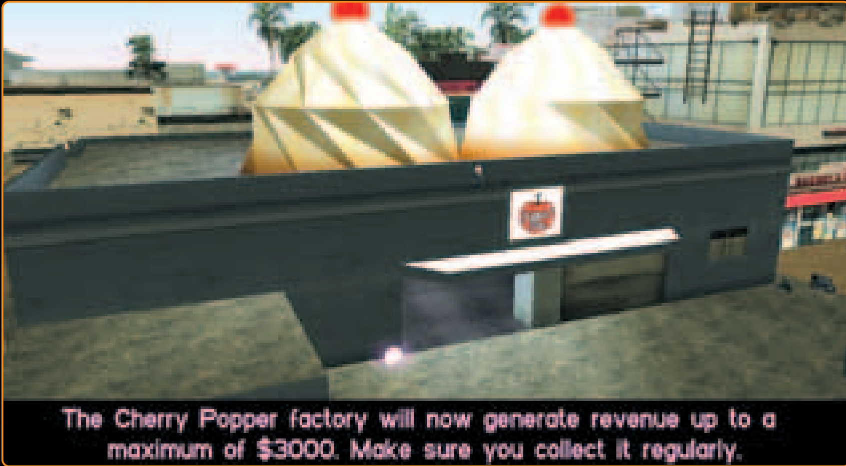


цах в умении сбивать пешеходов – данный навык вам очень пригодится на военной базе.

Если же вам хочется просто по-дружески пообщаться с солдатами, то раздобудьте полицейскую форму (полицейский участок на первом острове), и тогда защитники отечества никак не будут реагировать на то, что вы расхаживаете по их базе. Переодеться в полисмена особенно полезно, если вы собираетесь угнать танк Rhino (появляется после того, как вы соберете 90 бонусных пакетов) или боевой вертолет Hunter (появляется после того, как вы достигнете рейтинга 100%).

Кроме того, неплохим источником пистолетных боеприпасов и наличности являются сотрудники, обслуживающие принадлежащую вам собственность, точнее, трупы этих сотрудников. Возможно, на данной стадии игры деньги и патроны вам уже и не нужны, но поскольку эти паразиты-сотрудники живут и получают зарплату исключительно благодаря вам и вашей грозной репутации, вы имеете полное моральное право время от времени использовать их в качестве источника дохода.





Очень скоро $3.000 станут для вас настолько незначительной суммой, что на нее будет жалко тратить свое драгоценное время.

Гаражи, как правило, рассчитаны только на две машины. Чтобы вместить туда большее количество транспортных средств, притормозите машину так, чтобы она касалась гаражной двери, затем выйдите из нее и сразу же залезьте обратно. Дверь гаража откроется, и вы сможете заехать вовнутрь. Теперь ваша тачка в безопасности!


Когда же гражданские лица, наконец, поумнеют? Ведь я хотел убить только полицейского...

Прохождение конкретных миссий

Миссии, связанные с Film Studio и Porn Empire

Серия миссий, связанных с киностудией, начинается с несложного задания Recruitment Drive. Прежде всего найдите Candy Suxxx. Выяснится, что она будет работать на вас только при условии, что вы уберете ее «агента». Не смотрите на его людей на сцене, а сосредоточьте все внимание на уничтожении машины, в которой он едет. Сделав дело, возвращайтесь, и девочки – ваши.

Следующая миссия – Dildo Dodo. Просто следуйте указателям, и все будет в порядке. Удобнее всего начинать с самого северного пункта.

Миссия Martha's Mugshot тоже не представляет собой ничего сложного. Раздобудьте вертолет, следуйте на нем за лимузином, приземляйтесь на крыше отеля, расположенного на другой стороне улицы, и фотографируйте объект. Как только вы это сделаете, ваш статус «Wanted!» подпрыгнет аж до 5 звезд! К счастью, у вас ведь есть вертолет. Садитесь в него и возвращайтесь обратно в студию. Завершение миссии автоматически вернет статус «Wanted!» к норме, так что не беспокойтесь по поводу возвращения героя в убежище, где можно будет сохраниться.

Финальная миссия – G Spotlight Image – это форменный кошмар, если проходить ее так, как задумали разработчики. К счастью, если действовать с умом, то она превратит-


Не можете найти достаточно покупателей для своего товара? Сбейте проезжающего мимо мотоциклиста, и одним покупателем станет больше!


В миссии Hit the Courier мы рекомендуем сначала выехать за пределы доков и лишь потом начинать стрельбу. Впрочем, если вы любите отстреливать головы девушкам в мини-юбках, то можете нападать сразу же после приземления курьерши.

ся в одно из самых простых заданий в игре. Ваша задача – отрегулировать прожектор. Начать миссию надо так, как и задумали авторы: забирайтесь с мотоциклом на крышу здания и совершайте первый прыжок – в окно ближайшего дома. Теперь, по идее, вам предстоит еще несколько головокружительных прыжков, но зачем так себя мучить? Ведь на соседних крышах стоят два вертолета – полицейский и новостной. Возьмите любой из них и спокойно завершите миссию, следуя указателям и «прыгая» с крыши на крышу на вертолете.

Миссия Cherry Popper

После покупки этой фабрики, чтобы начать получать с нее доход, вы должны продать «товар» 50 людям. Прежде всего надо выбрать позицию, с которой будут хорошо просматриваться все окрестности. Продавая товар, стойте на одном месте, пока ваш статус «Wanted!» не поднимется до одной звезды. Тогда расплачивайтесь с покупателями и отходите от старой точки на некоторое расстояние – 6-7 метров будет достаточно. При этом даже если вы немедленно вновь начнете продавать товар, ваш статус понизится до нормы, и таймер включится заново. Главное – следить за тем, что творится вокруг, и не дать полиции незаметно к себе подкрасться. Как только вы вновь получите звезду, сворачивайте торговлю и переходите на новое место. Повторять до тех пор, пока не обслужите 50-го покупателя.

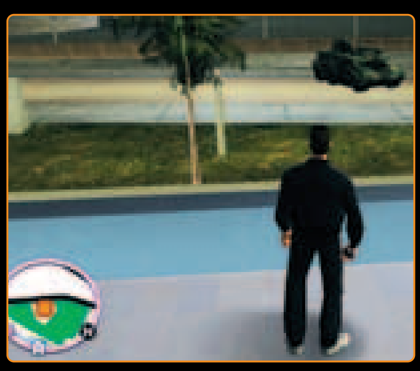
Миссии Print Works

В миссии Spilling the Beans ваш новый сотрудник сообщает о том, что он может заняться изготовлением фальшивых денег, но ему для этого нужны клише. Все очень просто. Идете в Malibu Club, и там Kent Paul скажет вам, где можно раздобыть информацию о клише. Для того чтобы попасть к следующей розовой точке, надо подняться на борт корабля, охраняемого вооруженными громилами. Как только вы окажетесь на корабле, охранники вас заметят. Не беспокойтесь по этому поводу – просто бегите на нос и поднимайтесь на верхние палубы. Получив нужную информацию, не тратьте время на разборки с ждущими вас внизу громилами, а прыгайте в док прямо с мостика. Если при падении вы пораниттесь, можете перебежать через улицу и подобрать броню. Затем возвращайтесь обратно в Print Works. У отеля неподалеку от Sunshine Auto Show Rooms можно подобрать базуку (если у вас до сих пор ее нет).

Следующая миссия называется Hit the Courier. Вам придется вернуться в док и подождать, пока вертолет курьерши не приземлится. Перед началом миссии обязательно обзаведитесь прочной и скоростной машиной. Можете ездить по докам, но не приближайтесь к курьерше слишком близко, иначе в вас начнут стрелять охраняющие ее цыпочки. Не поддавайтесь соблазну шарахнуть из базуки в тот момент, когда курьерша будет садиться в машину – при этом вы почти наверняка уничтожите драгоценные клише! Пусть ее машина и машины телохранителей начнут двигаться в сторону выхода из доков. Из базуки уничтожьте машины с телохранителями, а затем начинайте погоню за курьершей. Пристраивайтесь прямо за ней и начинайте стрелять по ее тачке. В тот момент, когда курьерша будет вылезать из своей машины, стреляйте по ней из базуки – клише при этом не пострадают. Забирайте их и возвращайтесь в типографию.



Думаете, угнав полицейский вертолет, вы окажетесь в безопасности? Как бы ни так! Игра только начинается!


Верхний этаж Sunshine Auto – идеальное место для того, чтобы подманивать танки.


Самое страшное разочарование в жизни – это когда ты подъезжаешь на новой тачке к гаражу, и выясняется, что она в него не влезает. (Хинт: в гараж Hyman Condos влезет даже танк.)


Эта полицейская тачка обладает отличными ходовыми качествами плюс ее можно перекрашивать.



Последняя миссия!
Финальная миссия *Vice City* проходится очень легко, если знать что нужно делать. Мы, к сожалению, не можем сообщить вам ее точное название, ибо Чет Фалишек забыл его записать. С другой стороны, наверное, это и хорошо, ибо, как мы смутно припоминаем, ее название выдает крутой сюжетный поворот. В любом случае, чтобы провести финальную битву, вам не обязательно выполнять все вспомогательные подмиссии.

Сигналом к началу последней миссии служит телефонный звонок. Перед тем как направляться к особняку, являющемуся вашей конечной целью, убедитесь, что вы экипированы своим любимым оружием и, если список ваших излюбленных средств уничтожения не включает гранаты, обязательно прихватите еще несколько гранат.



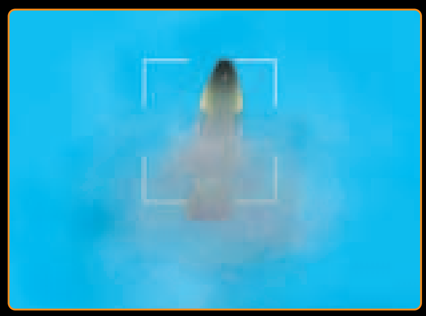
После того как в ваших руках окажется боевой вертолет Hunter, наблюдательные миссии становятся настолько легкими, что даже неинтересно. Намного веселее расстреливать с воздуха невинных прохожих.

Финальное сражение развернется в особняке наркобарона. Ваша первая задача – защитить сейф. Укройтесь за конторкой и отбейтесь от нападающих. В конце концов, последний из противников начнет убегать вверх по лестнице. Не гонитесь за ним, а спускайтесь на один пролет вниз – там вы обнаружите кладовку с новой броней и взрывчаткой. Возьмите их и бегите на крышу. Там открывайте огонь по взрывающимся бочкам. Затем, не обращая внимания на пальбу вокруг, бегите к вершине вертолетной площадки, и оттуда забрасывайте своих преследователей гранатами. Игра окончена, и на экране появляется длинный-длинный список разработчиков, который вы обязаны досмотреть до конца. Потому что дизайнеры, сотворившие такую чудесную игру, забыли добавить в нее функцию выхода из просмотра списка своих имен по клавише [Escape].





Наконец-то мы получили вертолет, с которого можно уничтожать корабли!



А вот дирижабль сбить – почему-то не получается...

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА НА 2004 ГОД ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ РОССИИ

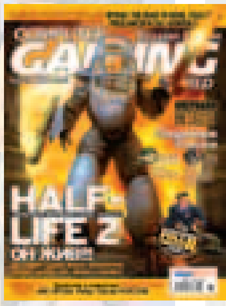
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА:

45741

ТАК ЖЕ ВЫ МОЖЕТЕ ОФОРМИТЬ РЕДАКЦИОННУЮ ПОДПИСКУ

ПОДРОБНЕЕ НА СТР. 83















Тестирование:
Семь мониторов для игроманов

Зачем тебе монитор, читатель? Чтобы увидеть что-то новое, доселе невиданное, или чтобы получше разглядеть уже привычное старое?

Сергей Никитин, Иван Рогожкин

Готовя эту статью, мы испытали семь мониторов: шесть модных плоскопанельных на основе ЖК-технологии и один традиционный с электронно-лучевой трубкой.

Чтобы в полутемном лабиринте можно было разглядеть вожделенную аптечку, мы обращали внимание на различимость градаций серого. Чтобы не перепутать водную гладь и небеса, мы проверяли равномерность освещенности по полю экрана. Паразитные оттенки на экранах протестированных мониторов также влияли на наши оценки: вдруг игрок не сможет отличить доллары в руках Джеймса Бонда от рублей?

Для ЖК-моделей в таблице намеренно не приводятся углы обзора, указанные изготовителем. Дело в том, что они измеряются так, чтобы контрастность не падала меньше 10:1, а на то, что при наблюдении под углом серьезно искажается цветовая гамма, не обращается никакого внимания. В результате монитор с сектором обзора 140 градусов может показывать лучше, чем монитор с сектором 160.

ACER AL732

Чудо информационного века.

1 17-дюймовый ЖК-монитор *Acer AL732*, похоже, был создан для тех, кто любит многообразие и комфорт, но терпеть не может суеты. Судите сами. *AL732* – это целый комбайн: он может показывать не только компьютерную картинку с двух входов (аналогового VGA и цифрового DVI), но и видео. С помощью гнезда RCA («тюльпан») аппарат легко подключить к видеомагнитофону, а вход S-Video предназначен для новенького DVD-плейера.

Чтобы зритель не суетился и не щелкал кнопками, постоянно переключаясь между компьютером и двумя источниками видеосигнала, инженеры фирмы Acer не позволяют ему выбирать источник изображения. Аппарат автоматически настраивается на сигнал: если хочешь смотреть видео – выключи компьютер (и наоборот). Правильно говорила мама, нельзя делать несколько дел одновременно!

Оформлен монитор *Acer AL732* эффектно, ничего не скажешь. Серебристый корпус сияет, как снег в безоблачный зимний день. Кнопка выключателя питания украшена синим светодиодом. Формы сдержанные и нарядные, кромка экрана узкая. Любопытно, что к монитору прилагаются специальные кабели с компактными Г-образными разъемами, чтобы можно было поставить аппарат как можно ближе к стене. И еще – в монитор встроены два динамика.

И как же это работает? Честно скажу, на первый взгляд, картинки на экране очень красивые. Видеозаписи тоже отображаются хорошо – с естественными телесными оттенками и плавными движениями. Однако в процессе испытаний оказалось, что движущиеся предметы краснеют, словно стыдятся своей суеты. И потом – на экран нужно смотреть чуть «свысока», под углом 10-15 градусов, только тогда будут различимы темные оттенки.

Экранное меню у *AL732* удивительно аккуратное и красивое – такого меню в лаборатории *CGW* до сих пор еще никто не видел. Оно плавно возникает ниоткуда и столь же плавно исчезает, словно растворившись в воздухе. Тонкие изящные шрифты, забавные, детально прорисованные значки, море цветов: в общем, дизайнеры потрудились на славу. Можно регулировать не только громкость, но и тембр. Есть даже режим автоматической коррекции частотной характеристики при малой громкости (так называемая тон-компенсация), как на хорошей звуковой аппаратуре. Увы, встроенные динамики на протестированном образце играли довольно плоско и дребезжали на высоких частотах, особенно при большой громкости.

Испытывая имеющийся образец, мы обнаружили, что при изменении вертикального угла наблюдения резко меняются цветовые оттенки. При взгляде сверху экран выглядел зеленым, а снизу – малиновым. Более того, я не смог найти такого положения перед экраном, чтобы белое поле выглядело чистым: оно получалось либо красноватым сверху, либо зеленоватым снизу. При наблюдении сбоку оттенки искажались не так сильно, но тоже значительно.

В итоге у нас сложилось впечатление, что разработчики *Acer AL732* пытались создать многофункциональный ЖК-монитор высокого класса из дешевых комплектующих. По перечню возможностей он лидирует в этом обзоре, а по углу обзора и качеству звука – уныло плетется в хвосте. Однако, как показывает наш опыт, в разных партиях мониторов попадаются разные матрицы. Проверьте аппарат перед покупкой – если вы баловень судьбы, то получите отличный аппарат.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Acer CIS, Inc.** URL: **www.acer.ru**
ТЕЛ.: **(095)937-3366** ЦЕНА: **$595**

ВЕРДИКТ ★★★☆



Монитор *Acer AL732* может отображать видео.

Монитор на волшебной подставке.

2 Что появилось раньше: курица или яйцо? Что важнее – монитор или его подставка? Вроде бы, монитор, он же показывает! Я тоже так считал до того, как увидел 17-дюймовый ЖК-монитор *ADI MicroScan A715*. Он (и, конечно же, его подставка!) сильно поколебали мое убеждение.

В подставке, которую монитор раскладывает, словно робот-трансформер, скрыта куча интересных и полезных вещей. Во-первых, это встроенные динамики (слабоватые для игр, но вполне подходящие для конспиративного просмотра фильмов и прослушивания музыки) и

ВЕРДИКТ ★★★★☆





В подставке монитора *ADI A715* скрыты динамики.

вход для наушников. Во-вторых, два гнезда USB. В-третьих, входы VGA и DVI, переключение между которыми выполняется одной кнопкой. Что радует – все нужные кабели входят в комплект поставки, что встречается не так уж часто. Также в коробке можно обнаружить диск с электронной документацией и flash-мультиками, показывающими, как пользоваться экранным меню монитора.

Это меню отличается крайней простотой. Выполнено оно в строгом и простом стиле «ничего лишнего». Это позволяет легко справиться с муаром и недостаточной контрастностью изображения (к сожалению, наш экземпляр практически не реагировал на попытки изменить яркость), а с помощью специального пункта flesh tone (телесные цвета) можно добиться абсолютно естественного цвета картинки. Также мне понравилось то, что ADI почти не страдает болезнью, свойственной большинству ЖК-панелей, а именно – искажением оттенков при изменении угла обзора. Он отличается качественной цветопередачей и, что очень важно в играх, славно справляется с быстродвижущимися объектами. На некоторых низкокачественных панелях они меняют цветовые оттенки или оставляют за собой след, но здесь вы такого не увидите.

Впечатляет? Нет, без технических характеристик, без любимых всеми цифр, мое описание выглядит очень бледно. Начать можно с шага точек 0,264 мм. Максимальное разрешение – 1280x1024 при частоте развертки 75 Гц с аналоговым кабелем и 60 Гц с цифровым кабелем DVI. Монитор отвечает требованиям стандарта TCO'99 по излучениям.

Модный серебристый цвет и изящная конструкция украсят любой стол. *MicroScan A715* можно рекомендовать всем любителям игр на плоских панелях: качество изображения отличное, да и два USB-порта для джойстиков и рулей не помешают. А вот колонки лучше использовать внешние, уж больно встроенные невкусные.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ADI Corp.** URL: **www.adi.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«ELKO»** URL: **www.elko.ru** ЦЕНА: **нет данных**

Поздравляю с Днем радио!

BELINEA 10 17 25

3 Монитор *Belinea 10 17 25* напомнил мне о радио. Его круглая подставка похожа на антенну для «охоты на лис», которая используется в спортивном ориентировании, а динамики - на миниатюрные параболические антенны или ручки старого лампового приемника.

17-дюймовый экран Belinea с разрешением 1280x1024 дает волшебные мягкие цвета, как в хорошем пластилиновом мультфильме. Особенно нам понравились телесные оттенки. Белое поле на экране нашего образца было чистым, но немного неравномерным по яркости.

Монитор *Belinea 10 17 25* дает приятные пастельные цвета.

Градации серого великолепно различались между собой, но оказались окрашены легкими паразитными синими, зелеными и розовыми отливами. Здорово – монитор превращает черно-белое кино в цветное! Муара мы не заметили вообще. Замечу, что кнопка автонастройки влияла не только на синхронизацию, но и на регулировку яркости и контрастности. На движущихся объектах чуть расплывался передний край, но «хвостов-тянучек» не было.

Экранное меню привело нас в дикий восторг – аккуратные значки красивы, занятны и понятны. В сравнении с мониторами трех – пятилетней давности этот имеет не меню, а произведение искусства. Так, по ходу регулировки на экране появлялись забавные полупрозрачные значки-подсказки.

Почему-то в комплекте с нашим образцом оказался звуковой кабель с розовыми разъемами (под цвет микрофонного гнезда), а не с зелеными, как положено по спецификации PC'99. Будьте внимательны при подключении!

Встроенные динамики звучали чисто, но тонко, словно серебряные колокольчики. В отличие от других производителей, фирма *Belinea* указывает диапазон воспроизводимых частот (1-15 кГц), а также номинальную и пиковую мощности динамиков, что говорит о серьезном подходе к делу. Жаль, что низких частот встроенным динамикам не хватает.

Мы рекомендуем модель *Belinea 10 17 25* тем владельцам домашнего компьютера, кто больше заботится о мягких тонах и хорошей передаче движения, чем о точном воспроизведении цвета.

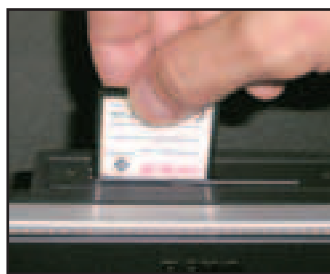
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **MaxData** URL: **www.belinea.com** ГДЕ КУПИТЬ: **Erimex**
URL: **www.erimex.ru** ТЕЛ.: **(095)232-0686, (812)324-4131** ЦЕНА: **$505**

ВЕРДИКТ ★★★½☆



***BenQ FP591* смахивает на старичка-негра с белыми бакенбардами.**

А сюда можно вставлять всевозможные карточки памяти.



Умный друг цифровой фотокамеры.

BENQ FP591

4 В мониторе фирмы *BenQ* сразу бросается в глаза его авангардное оформление и необычайно яркий экран. Затем внимание привлекают разъемы для карточек памяти разных типов – Compact Flash, Secure Digital/MMC и Smart Media. Также примечательно, что аппарат может подключаться сразу к двум компьютерам через VGA- и DVI-разъемы.

А теперь главное – снимки с карточек памяти (сделанные цифровой фотокамерой) можно просматривать, не подключая монитор к компьютеру. Вот это автономный искусственный интеллект!

BenQ FP591 поражает удивительно ярким экраном (500 кд/м^2), который сияет вдвое сильнее, чем у типового ЖК-дисплея. А чтобы в полутемном помещении у геймера от невыносимого света не заболели глаза, в экранном меню есть возможность выбрать три градации яркости. Увы, как мы ни крутили регуляторы, оттенков серого с интенсивностью меньше 5% на экране протестированного образца мы так не увидели. Это означает, что страшный монстр сможет притаиться в полутемном лабиринте и остаться незамеченным. Те темные оттенки, которые были различимы, отливали зеленым. Похоже, вселенная *BenQ* не расширяется, а закручивается в спираль, раз в ней вместо красного смещения наблюдается зеленое.

В отличие от монитора *Acer*, который слишком сильно меняет оттенки при наклоне матрицы вверх-вниз, монитор *BenQ FP591* очень неплохо выдерживает цвета в вертикальном секторе обзора.

Система пространственного звучания SRS, встроенная в монитор, превращала обычную музыку в психоделическую, размывая звуковую картину. Высокие частоты звучали убедительно, а остальные словно кто-то приглушал. На задней панели монитора мы нашли выход питания, к которому подключается модуль телеприемника (продается отдельно), превращающий монитор в телевизор.

На прилагаемом компакт-диске обнаружилась подробная документация, драйверы для монитора и цветовые профили. Однако выяснилось, что процедура установки драйверов для устройства считывания карточек памяти довольно сложна и требует загрузки файлов из Интернета.

Среди 15-дюймовых дисплеев монитор *BenQ FP591* может лидировать по дороговизне, но он – просто незаменимая вещь для тех, кто хочет играть или работать при ярком освещении под открытым небом.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BenQ** URL: **www.benq.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Ланк»** URL: **www.lanck.ru** ТЕЛ.: **(095)730-2829, (812)325-6666** ЦЕНА: **$500**

ВЕРДИКТ 

CTX S730



***CTX S730:* встроенная подставка – меньше возни с настройкой.**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Широкоугольный монитор.

5 Согласитесь, звучит немного дико – «широкоугольный монитор». На самом деле речь идет о широком угле обзора – одной из самых важных технических характеристик ЖК-дисплея. В этом смысле монитор *CTX S730* сияет, как звезда. В остальных смыслах он тоже не хуже.

Каким бы ни был обзор, а все равно аппарат сначала нужно установить. Создатели этой модели, видимо, ориентировались на очень ленивых пользователей и сделали так, что напрягаться при установке почти не приходится. Судите сами: подставка и панель составляют единое целое, да и VGA-кабель не нужно подключать – он впаян намертво. Остается соединить свободный конец кабеля с компьютером и подключить сетевой шнур. Въедливые пользователи могут воспользоваться простым и понятным экранным меню настройки и прочитать электронное руководство на прилагаемом компакт-диске.

Установка и настройка закончены, так что теперь можно перейти собственно к работе. Благодаря хорошим характеристикам работать за *CTX* будет приятно. Диагональ – 17 дюймов, разрешение матрицы (оно же максимальное и рекомендуемое разрешение) – 1280x1024 точки, шаг точек 0,264 мм. Хорошая цветопередача и средства настройки позволяют добиться естественных цветов и избавиться от муара, если такой вдруг появится. При резких движениях объекты на экране не размазываются и не оставляют за собой следов. Антибликовая поверхность экрана защищена от случайных нажатий вошедшего в раж геймера. Особо подозрительных покупателей успокоит наклейка, которая в течение 101 дня с момента покупки гарантирует отсутствие испорченных пикселей.

Практически по всем показателям монитор *CTX* получает твердую четверку, а кое-где и выбивается в отличники. В нем нет никаких дополнительных функций вроде порта DVI, концентратора USB или встроенных динамиков, но я не считаю это недостатком, особенно если учесть качество картинки. Рекомендуем модель *CTX S730* тем читателям, кто ищет качественный 17-дюймовый дисплей и не хочет тратить ни одной лишней секунды на сборку. *CTX S730* – это наш **«Выбор редакции»** для лентяев.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **CTX Europe Ltd**
URL: **www.ctxeurope.com**
ТЕЛ.: **00 44 1923 810807** ЦЕНА: **$512**

LG FLATRON F700P

ВЕРДИКТ ★★★★☆



***LG Flatron F700P* поставляется с программой цветокалибровки.**

Улыбнись мне в ответ.

6 Монитор – это лицо компьютера. А монитор *LG Flatron F700P* – это улыбающееся лицо – черная изогнутая полоса под экраном образует рот до ушей, а в нем видны металлические зубы (сенсорные кнопки управления экранным меню).

Чему улыбается 17-дюймовый *Flatron F700P*? Наверное, хорошему диапазону частот строчной развертки (96 кГц), благодаря которому при разрешении 1024x768 можно установить высокую частоту обновления экрана 100 Гц, совершенно избавившись от мерцания. Максимальное разрешение просто огромное – 1600x1200 точек. Оно понадобится любителям стратегических игр, которые захотят обозревать свои владения с высоты птичьего полета.

Серебристый корпус аппарата сразу бросается в глаза и вряд ли кого оставит равнодушным. Заметьте – в *Flatron F700P* встроен USB-концентратор с четырьмя выходами, а в комплекте поставляется USB-кабель. Помимо этого фирма прилагает CD с драйверами и готовыми цветовыми профилями для Windows. Цветовые профили – это файлы с расширением ICM, которые позволяют операционной системе учесть тонкости цветопередачи дисплея. Их нужно указать на закладке «Управление цветом» в свойствах графического адаптера. Другой способ согласовать цвета – воспользоваться прилагаемой программой цветокалибровки Colorific. К сожалению, мы не нашли в комплекте руководства пользователя к монитору, но выяснили, что подходит руководство от модели *795FT*.

Придирчиво исследуя *Flatron F700P*, мы обнаружили, что лучи сведены и сфокусированы отменно, в результате картинки чрезвычайно детальные: постоянно отвлекаешься от игры, рассматривая радужную оболочку глаз противника (шутка). Цвета отображались ярко и сочно, совершенно натурально: мы еще раз убедились, что дисплеи на электронно-лучевой трубке по цветовой гамме пока еще обходят ЖК-мониторы.

Но белое поле на экране протестированного нами образца оказалось неравномерным по интенсивности: в центре сияло яркое пятно. Зато экранное меню оказалось понятным, как дважды два. Среди настроек мы нашли удобный ступенчатый регулятор цветовой температуры от 5000 до 1000К с шагом 100. Муаровые узоры кое-где проступали, не будем скрывать этого факта, но нам удалось избавиться от них с помощью регуляторов.

Итак, *Flatron F700P* – отличный монитор для приверженцев ЭЛТ. Старые добрые технологии доведены в нем до совершенства, и он заслуживает звания **«Выбор редакции»** журнала *CGW/RE*. Рекомендуем *F700P* тем любителям стратегических игр, кто не хочет тратить слишком много денег на большой «жуткокристаллический» монитор.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **LG Electronics** URL: **www.lg.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Дина Виктория»** ТЕЛ.: **(095)288-6130** ЦЕНА: **$215**

SAMSUNG SYNCMASTER 152X

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Окно в виртуальный мир.

7 Опытному геймеру знакомы мониторы, которые в некоторых играх висят на стенах – на них обычно отображается информация, которая помогает пройти уровень. Или в них можно выстрелить, и они смешно взорвутся. Так вот, если вы хотите воспроизвести подобный интерьер у себя дома, вам непременно понадобится ЖК-монитор *Samsung SyncMaster 152x*, крепящийся к стене - очень тонкий, компактный и качественный.

Компактность получается благодаря замечательной конструкции и небольшой диагонали – 15 дюймов. Максимальное разрешение - 1024x768 при частоте 75 Гц, шаг точек 0,297. Вполне нормальные характеристики для «пятнашки». Качество изображения нам очень понравилось – цвета сочные, без искажений. Сектор обзора достаточно широкий. С помощью экранного меню можно легко добиться естественных цветов, а если не хочется возиться, то это сделает автонастройка. Несколькими нажатиями кнопки можно вызвать готовые параметры для разных режимов работы, например для текста, графики или Интернета. Нам понравилось то, что экранное меню на-

Samsung *SyncMaster 152x*: хочешь повесь, а хочешь поставь.

писано на русском языке, так же как и вся документация.

А вот что произошло, когда на этом мониторе я играл в *Kreed*. Честно скажу, после моего 17-дюймового я поглядывал на «пятнашку» с некоторым скептицизмом. Но, немного поиграв, я осознал, что... не замечаю монитора! Словно живу в игре, и сам сражаюсь на далекой планете! Такое со мной случилось впервые – и именно на этом мониторе. Думаю, что это лучшее свидетельство его качества.

Так что *SyncMaster 152x* можно выбирать по двум причинам. Либо для того, чтобы повесить на стену, либо для того, чтобы не тратиться на шлем виртуальной реальности. Не считая третьей причины – знака **«Выбор редакции»** нашего журнала.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics** URL: **www.samsung.ru**
ТЕЛ.: **(800)200-0400** ЦЕНА: **$395**

ВЕРДИКТ 

Таблица. Основные характеристики мониторов.

Модель	Acer AL732 A715	ADI MicroScan	Belinea 10 17 25	BenQ FP591	CTX S730	LG Flatron F700P	Samsung SyncMaster 152x
Технология	ЖК	ЖК	ЖК	ЖК	ЖК	ЭЛТ	ЖК
Размер диагонали изображения, дюймов	17	17	17	15	17	16	15
Разрешение	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1024x768	1280x1024	1024x768	1024x768
Шаг точек, мм	0,264	0,264	0,264	0,297	0,264	0,24 по горизонтали	0,297
Контрастность	450:1	360:1	350:1	450:1	500:1	--	350:1
Встроенные динамики	2x2,5 Вт	2x2 Вт	2x1 Вт	2 (мощность не указана)	Нет	Нет	Нет
Видеовходы	VGA, DVI, S-Video, композитный	VGA, DVI	VGA	VGA, DVI	VGA	VGA	VGA
Дополнительные функции	Отображение видео на полном экране	Регулятор телесных тонов, USB-концентратор	Нет	Эффект пространственного звучания, устройство считывания карточек памяти	Нет	USB-концентратор	Нет

Новости

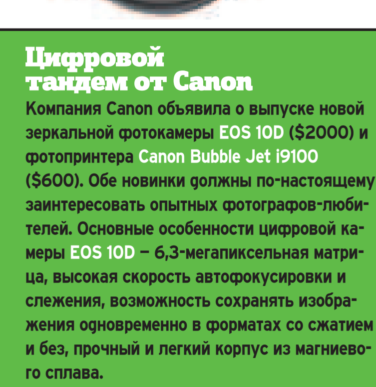
Филипп Кузьмин



Эта новинка заинтересует опытных фотографов-любителей.

Дорогая игрушка для настоящих профи.

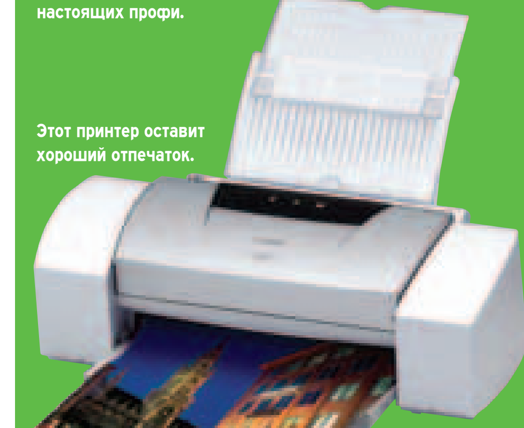




Цифровой тандем от Canon

Компания Canon объявила о выпуске новой зеркальной фотокамеры EOS 10D ($2000) и фотопринтера Canon Bubble Jet i9100 ($600). Обе новинки должны по-настоящему заинтересовать опытных фотографов-любителей. Основные особенности цифровой камеры EOS 10D – 6,3-мегапиксельная матрица, высокая скорость автофокусировки и слежения, возможность сохранять изображения одновременно в форматах со сжатием и без, прочный и легкий корпус из магниевого сплава.

Принтер Bubble Jet i9100 создан как дополнение к цифровой камере EOS 10D. Будучи подключенным к Bubble Jet i9100 с помощью кабеля USB, он может распечатать фотографии без использования компьютера. В меню камеры легко регулировать цветовые параметры, выбирать формат и обрезать снимки. Аппарат печатает шестью чернилами со скоростью около минуты на формат А4.



Этот принтер оставит хороший отпечаток.

Дорогущую камеру EOS 1Ds ($9000), предназначенную для профессиональных фотографов и фоторепортеров, можно считать старшей сестрой EOS 10D. Она подойдет тем, кому требуется очень высокое разрешение – 11,3 млн пикселей. КМОП-матрица размером 35 мм позволяет устанавливать объективы с обычных пленочных фотоаппаратов, поэтому мастерам проявителя и закрепителя, а ныне цифровой камеры и компьютера, не придется тратить деньги на новые объективы и время на их освоение.

«Техмаркет Компьютерс» объединился с NT Computer

Группа компаний NT Computer (www.nt.ru) и фирма «Техмаркет Компьютерс» (www.tehmarket.ru) 12 июля 2003 года решили объединиться. Производственное подразделение объединенной компании выпускает серверы, домашние компьютеры, ЖК-мониторы, компьютерные корпуса и прочие комплектующие.

Теперь фирма «Техмаркет Компьютерс», производящая серверы и персональные компьютеры под маркой «TCM», сосредоточится на поставках для компаний и государственных организаций, а также на торговле через Интернет (адрес www.5000.ru). NT Computer по-прежнему будет заниматься оптовой торговлей, а также собирать компьютеры (в частности для геймеров) под торговой маркой «НТ». Кроме того, розничная сеть «Техмаркет Компьютерс» объединяется с сетью компьютерных центров NT Computer (торговая марка POLARIS).

В образовавшемся холдинге сохраняются все прежние торговые марки, а в состав «объединенной розничной сети» войдут ма-

газины POLARIS (http://shop.nt.ru) и «Техмаркет Компьютерс».

В свете происшедшего объединения ожидается, во-первых, снижение цен. Некоторые товары в прайс-листах «Техмаркет Компьютерс» уже подешевели, сравнявшись по цене с товарами POLARIS. Стоимость компьютеров «НТ» и «ТСМ» осталась на прежнем уровне. Во-вторых, крупному холдингу легче конкурировать с другими сбытовыми сетями. Пусть гиганты борются между собой, нам с вами лучше. И, наконец, объединение облегчает покупателю выбор магазина, ведь ассортимент и цены стали одинаковыми.

Золотые руки 2003

Именно под таким лозунгом пятого сентября проходил чемпионат России по скоростной сборке компьютеров, который проводила компания Gigabyte (www.gigabyte.ru) в московской гостинице «Золотое кольцо». В нем принимали участие пятнадцать победителей отборочных пяти турниров, которые с марта по август нынешнего года проводились в Москве и Санкт-Петербурге. Среди участников было приятно видеть и девушек, мало уступавших сильному полу в мастерстве обращения с ПК. Победителем же стал Игорь Ушаков. Ему и был вручен главный приз – ноутбук Gigabyte G-MAX.

Кук Хуанг – директор представительства Gigabyte в России – объявил две новые системные платы: GA-8I848E-RS и GA-8I848P-RS на чипсетах Intel 865P и 848P соответственно, рассчитанные на применение в мощных игровых станциях и компьютерах для любителей мультимедиа. Кроме того, г-н Хуанг рассказал о благотворительной программе «Счастливый ребенок», проводимой Gigabyte совместно с организациями United Way Moscow и International Women's Club (IWC). В течение четырех месяцев (до 31 декабря 2003 года) компания будет отчислять долю прибыли ($0,5 с каждой проданной системной платы) в фонд детских домов. «Мы предпочли бы помогать детям сами, а не за счет наших потребителей. Но мы будем рады, если к нашей акции присоединятся и другие компании», – заявил Кук Хуанг.

Новости

Первый взгляд:
Графический монстр

Игровая турбина перемалывает кадры. Сергей Никитин

«Ну и монстр», – вырвалось у меня, когда я взял в руки видеоплату *V9950 Ultra* от компании *ASUSTeK*. Большая, тяжелая, с огромным медным радиатором на микросхеме *GeForce FX 5900 Ultra* и двумя вентиляторами… нет, с двумя центробежными турбинными насосами! Производительность в играх - под стать размерам. Но чтобы оценить эту производительность, нужно преодолеть два непростых этапа - установку самой платы и драйверов для нее. Сделав это и поиграв в новейшие игры с максимальными графическими настройками (а это для *V9950* не проблема), вы прочувствуете Вселенскую мощь.

На размер платы обратите особое внимание. В мой системный блок стандарта ATX она вошла с трудом, упрямо цепляясь краями за жесткий диск и провода. Учти, домашний сборщик: из-за, мягко говоря, немаленькой системы охлаждения PCI-разъем рядом с гнездом AGP будет недоступен. И еще – к плате потребуется подключить кабель от источника питания, такой же, как для жесткого диска.

Но на этом развлечения не закончатся. Впереди – установка драйверов. То есть установить-то их как раз просто, но заставить корректно работать в Windows 98 – целая эпопея. Сразу скажу, что с теми драйверами (как оказалось, серьезно недоработанными), которые были на прилагаемом диске, у меня ничего не вышло. Несмотря на все усилия, тест 3DMark 2003 не запускался, а в игры из комплекта платы (если вообще их удавалось запустить) играть было невозможно: они заикались, позволяли проходить сквозь стены (или застревать в них) и т. д. Тогда я сменил систему на Windows 2000. Вот тогда все заработало без сучка и задоринки, и потому написанное ниже относится именно к ней.

У тебя, геймер, может возникнуть законный вопрос – а что же, собственно, установилось? Например, мне в руки попал люксовый вариант поставки: помимо драйверов (стандартных от nVidia и фирменных от ASUS, учитывающих все особенности платы) и утилит (*ASUS DVD*, *SmartDoctor* для контроля оборотов вентилятора, регулировки частот и настройки платы; *GameFace* для того, чтобы во время игры по сети в отдельном окне видеть своего оппонента и разговаривать с ним; *VideoSecurity*, которая засекает движение перед видеокамерой и сигнализирует о нем), в комплект входили игры *Delta Force Black Hawk Down, Gun Metal, Battle Engine Aquila* и диск с шестью демо-версиями игр. «Будет на чем испытать плату», – подумал я.

Во всех играх были выбраны максимальные настройки графики – и что же вы думаете? Никаких «тормозов», вот что! И красиво очень. Тестовый пакет 3DMark 2003 показал впечатляющий результат – 5678 баллов. И это на процессоре Athlon 2200+ с 256-Мбайт памятью – не слишком мощном по нынешним временам.

О самой плате (кроме того, что она занимает два гнезда и требует дополнительного питания) можно сказать, что на ней расположены VGA- и DVI-порты, а также разъем Video In и Video Out. Несмотря на свои размеры, особого шума охлаждающая система не издает, наверное, благодаря встроенному тахометру, который измеряет обороты. Ясно, что такая современная плата имеет шину AGP 8x.

Графической платой *ASUS V9950 Ultra* можно крушить противников!

Что же в итоге? Поставьте на одну чашу весов высокую производительность и качество, поддержку самых современных графических стандартов и технологий, богатый комплект игр и программного обеспечения. На другую – большие размеры, вызывающие трудности при установке, и недоработанные драйверы с их некорректной работой в Windows 98. А на третью чашу весов положите престиж торговой марки ASUS. (Последнюю проблему, я думаю, программисты ASUS или nVidia скоро исправят.) Достоинства перевешивают – однозначно!

ASUS V9950 ULTRA

ВЕРДИКТ 

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK Computer** URL: **www.asuscom.ru**
ЦЕНА: **$540**

Первый взгляд:

Для дешевого и сердитого компьютера

Доступно каждому. Алексей Морозов

Компания *Gigabyte* недавно выпустила новую системную плату *Gigabyte GA-7VT600 1394*, предназначенную для сборки машин Low-End – говоря по-русски, недорогих компьютеров.

Плата построена на чипсете *VIA KT600*, а это означает, что при выборе процессора нужно ориентироваться на продукцию корпорации AMD. Выбрав процессор Athlon XP или Duron, стоит подумать о памяти, объем которой в *GA-7VT600 1394* можно наращивать до 3 Гбайт. Зачем так много, спросите вы. Отвечаю – если не только играть в игры, но и программировать или переделывать их, а также заниматься 3D-графикой и анимацией, то три гигабайта памяти, поверьте, понадобятся очень скоро. Определившись с процессором и памятью, перейдем к возможностям платы по подключению жесткого диска. Изучая *GA-7VT600 1394*, мы обнаружили перспективный интерфейс Serial ATA, который, в отличие от стандартного IDE, использует тонкие и аккуратные кабели, не мешающие воздушному потоку внутри компьютера, (кстати, не стоит забывать, что тестируемая нами системная плата совместима с очень мощными процессорами AMD, так что снижение температуры внутри корпуса – вопрос актуальный).

Для расширения плата обзавелась пятью PCI-гнездами, которые можно использовать для подключения самых разных устройств, а именно: ТВ-тюнера, модема, платы видеомонтажа или звуковой платы. Кстати, отмечу, что встроенный звуковой контроллер вряд ли удовлетворит потребности требовательного геймера. Даже если вы не занимаетесь звукомонтажом, подумайте о покупке звуковой платы.

GIGABYTE GA-7VT600 1394

Предположим, вы увлекаетесь симуляторами, гоняете на автомобилях, самолетах и танках, используя не клавиатуру с мышкой, а современный джойстик, геймпад или руль. А что нужно для подключения всех этих устройств? Правильно, как можно большее число портов USB и FireWare. Плата *GA-7VT600 1394* позволит вам подсоединить еще и принтеры, сканеры, цифровые фотокамеры и т. д., причем все сразу: на ней имеются восемь портов USB и два FireWare. Для тех геймеров, которые единоличным играм предпочитают сетевые баталии, предусмотрен сетевой адаптер Ethernet.

В целом, *GA-7VT600 1394* производит хорошее впечатление: плата сделана добротно и аккуратно, работает стабильно, но некоторые мелкие недочеты, присущие большинству недорогих моделей, заставили нас снизить итоговую оценку.

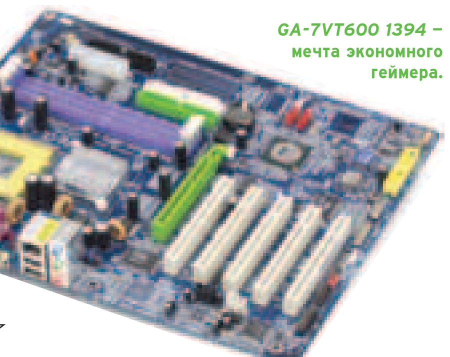
Все мы любим слушать музыку, загруженную из Всемирной Паутины, и для многих лучшим спутником в дороге стал MP3-плеер. К чему я это? А к тому, что ваш мобильный друг будет недоволен системной платой *GA-7VT600 1394*, на которой есть разводка для устройства считывания карточек памяти, а разъемы не впаяны. Еще на заводе «забыли» впаять два RAID-контроллера для создания дисковых массивов.

Конечно, можно считать, что это не недостатки, а оправданный ход со стороны конструкторов, у которых, по нашему мнению, была единственная цель – максимально удешевить *GA-7VT600 1394*, что у них и получилось. Впрочем, коробочный набор поставки нельзя назвать скудным: прилагается удобное руководство пользователя, плакат, который поможет вам при сборке компьютера, IDE- и FDC-кабели, скоба-расширитель и наклейка, которую можно прилепить на стенку корпуса и использовать вместо инструкции. Для платы низшей ценовой категории такая комплектация выглядит вполне достойно.

Отметим также поставляемый с *GA-7VT600 1394* компакт-диск с весьма полезными программами, среди которых Norton Antivirus (утилита для борьбы со страшными кариосными монстрами – вирусами), а также Norton Spam Alert, которая избавит вас от нежелательной корреспонденции в почтовом ящике, конечно, только электронном.

Вот все достоинства и недостатки системной платы *Gigabyte GA-7VT600 1394* – и вам решать, обзавестись экземпляром данной модели или нет. А я еще добавлю, что чипсет *VIA KT600* не относится к самым быстрым, так что собрать игровой суперкомпьютер вам не удастся, но недорогую быструю машину вы получите.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gigabyte Technology**
URL: **www.gigabyte.ru** ЦЕНА: **$75**



GA-7VT600 1394 – мечта экономного геймера.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Крякнутый Кейс Лойда

Что случилось с джойстиками? *Лойд Кейс*



Недавно на глаза мне попался декабрьский номер *CGW* за 1994 год, в котором была опубликована моя первая статья, написанная для этого журнала... Но сейчас я хотел бы поговорить совсем о другом. Дело в том, что одним из самых интересных материалов того выпуска был 8-страничный обзор игровых контроллеров за авторством Гордона Гобла.

Задумаемся на минутку. Я уверен, что даже если бы нынешний редактор железного раздела Уильям О'Нил встал на колени, поцеловал зад Джеффу Грину (впрочем, не думаю, что Уилл пал бы так низко) и выпросил 8 страниц под аналогичный материал, мы, скорее всего, просто не нашли бы сегодня достаточно продвинутых джойстиков, чтобы заполнить эти страницы! Ведь за последние годы в мире PC-контроллеров не произошло практически НИЧЕГО интересного...

И виновата в этом компания id Software.

Потому что кто-то из ее сотрудников – Джон Кармак, Джон Ромеро или еще какой-нибудь гений – придумал систему управления взглядом игрока с помощью мыши, известную ныне как mouselook. По всей видимости, mouselook стал величайшим изобретением за всю историю существования PC-игр. И он же нанес смертельный удар рынку игровых контроллеров. Сегодня любой компьютер имеет мышь и клавиатуру, и, благодаря mouselook, эти два приспособления уже давно де-факто стали универсальным контроллером для любых трехмерных игр. После появления mouselook реальную пользу от джойстика можно получить лишь в играх, связанных с вождением транспортных средств (т.е. в авиационных, космических, танковых и автомобильных симуляторах). Впрочем, недавно вышедший *Freelancer* наглядно продемонстрировал, что даже космосимулятором, при условии грамотного игрового дизайна, можно без проблем управлять с помощью мыши.

Еще в середине 90-х годов множество светлых умов продолжали упорно биться над проблемой создания новых, инновационных PC-контроллеров. Некоторые из появившихся тогда чудес техники – например Titans Sphere – были откровенно отстойными, а другие – вроде контроллера с шестью степенями свободы SpaceBall – очень даже интересными, хотя для того, чтобы научиться с ними обращаться, требовалось изрядно попотеть...

Но те времена прошли, и сегодня все новинки в сфере игровых контроллеров выпускаются исключительно для приставок – хотя, честно говоря, большую их часть по-настоящему инновационными назвать никак нельзя. Всевозможные коврики для танцев и виртуальные скейтборды – это, конечно, круто, но все они очень узко специализированы и по сути представляют собой одноразовые игрушки. Другие девайсы, например перчатка виртуальной реальности Essential Reality P5, вообще не имеют пока достойной сферы применения. Еще существует целый ряд приспособлений, отслеживающих повороты головы, – теоретически с ними должно быть удобно играть в летные симуляторы, но на практике у меня лично после нескольких минут полета с такими шлемами начинает страшно болеть шея...

Зайдите в магазин и посмотрите, какие PC-джойстики там сегодня продаются. Вы увидите множество моделей от компаний Microsoft, Logitech, Saitek, Thrustmaster и т.д., но очень быстро обнаружите, что, несмотря на разные цены, разный цвет упаковок и мелкие косметические различия, все они, в конечном итоге, представляют собой один и тот же джойстик. Изобретение mouselook поставило крест на всех инновационных нововведениях в дизайне игровых контроллеров, поскольку единственной нишей для джойстиков остались симуляторы, и именно данный фактор определяет их внешний вид и функции.

Впрочем, если бы наша с вами жизнь зависела от Дина Лестера (Dean Lester) – главы подразделения Microsoft, занимающегося созданием новых версий DirectX, – то дизайн современных джойстиков был бы еще более единообразным. Дин Лестер мечтает о появлении стандартного DirectX-сертифицированного контроллера, устроенного по принципу консольных геймпадов. Как известно, сегодня все геймпады имеют абсолютно идентичный набор функций – размер и расположение кнопочек на них могут слегка варьироваться, но суть остается неизменной. И тогда – как уверен Лестер – можно будет выпускать игры, специально заточенные под этот стандартный контроллер, а поддержка всех остальных, более продвинутых джойстиков, должна быть опциональной.

На первый взгляд, идея представляется достаточно интересной. Введение единого DirectX-сертифицированного контроллера упростило бы разработку программного обеспечения, и разработчикам стало бы легче встраивать поддержку джойстиков в свои игры. Однако мне лично идея введения стандартного контроллера все равно не нравится, особенно если этот «стандарт» будет устроен, как приставочный геймпад. Не знаю, как вы, а меня вполне устраивает тот факт, что PC-игры кардинально отличаются по геймплею от своих консольных собратьев. И я совсем не хочу, чтобы компьютер превратился в еще одну «продвинутую приставку».

Тем не менее, надо признать, что создание надежного софтверного интерфейса, более удобного с точки зрения дизайна и программирования, чем нынешний DirectInput, было бы весьма полезным делом. И если, говоря о «стандартном контроллере», Дин Лестер имел в виду некий НАБОР контроллеров – скажем, стандартный геймпад с фиксированным набором кнопок, стандартный джойстик и стандартный руль с педалями, то тогда его идея заслуживает всяческого одобрения и поддержки.

Когда-то я начинал свой геймерский путь именно с летных симуляторов, хотя, честно говоря, за серьезный хардкорный авиасим не садился уже несколько месяцев. Тем не менее, недавно я сдул пыль со своего верного джойстика Sidewinder 3D USB и использовал его в онлайновых баталиях *BF1942*. Дело в том, что пытаться управлять в этой игре самолетами с помощью мыши – чистой воды мазохизм, зато с джойстиком ты чувствуешь себя в небе как дома. А, полетав немного в *BF1942*, я ощутил непреодолимое желание распечатать уже давно лежащую на моем столе коробку с *«Ил-2: ЗС»*...

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ЭЛИЗАБЕТ БРАНДТ

Первый взгляд:

Полный киборг-контроль

Джойстик подстраивается под игрока. Сергей Никитин

SAITEK CYBORG EVO

В прошлом номере журнала мы писали о двух братьях-геймпадах (компания *Saitek*). Так вот, теперь в этом почтенном семействе ожидается прибавление. Знакомьтесь – джойстик *Saitek Cyborg Evo!*

Благодаря своим особенностям (о них ниже) этот джойстик подходит тем, кто по «интеграции» с компьютером, в частности с компьютерными играми, уже может называться полукиборгом. Именно полукиборги проводят свое основное время за играми, для управления которыми клавиатуры и мыши уже недостаточно; именно у них устают запястья и предплечья; именно им нужны повышенные точность и удобство управления.

В *Cyborg Evo* есть специальная подставка для ладони – хитрая конструкция, которая позволяет управлять как правой, так и левой рукой. На верхней части джойстика расположены: курок для указательного пальца, пять клавиш (три снизу и две по бокам) и восьмипозиционный переключатель обзора POV (Point-of-View) для большого пальца. На мой взгляд, конструкция не очень удобная – из-за близкого расположения нижних клавиш легко случайно нажать не ту. А что может больше всего взбесить профессионального игрока, кроме проигрыша из-за такой глупости? Зато платформу, на которой расположены эти клавиши, можно регулировать по наклону как вправо-влево, так и вперед-назад, что очень удобно. Эта функция, позволяющая играть с максимальным удобством, понравилась нам чрезвычайно.

Джойстик установлен на массивной подставке, но она плохо прилегает к поверхности стола и при резких движениях отрывается от него либо сдвигается в сторону. На подставке расположены две кнопки Shift, четыре клавиши общего назначения и рычаг управления тягой. Все кнопки и клавиши программируются, для чего в комплект поставки входит специальная программа настройки, позволяющая еще и создавать специальные профили для каждой игры. Кстати, кучка готовых профилей навалена на диске с драйверами и программами из комплекта джойстика. Краткое руководство пользователя прилагается.

Джойстик выполнен в черно-серебряной цветовой гамме. К компьютеру он подключается через порт USB (лучше стандарта USB 2.0, чем 1.1, чтобы компьютер быстрее реагировал на действия игрока).

Cyborg Evo понравится профессиональным игрокам своими богатыми возможностями и удобством управления. Если бы не затруднения с подставкой и теснотой клавиш под большим пальцем, он был бы просто идеален. Хотя мы тестировали опытный образец – к моменту запуска в серию все еще может измениться. Рекомендуем *Cyborg Evo* геймерам, выбирающим только изысканное.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **НПФ «Игалакс»** URL: **www.igalax.ru**
ТЕЛ.: **(095)488-1304** ЦЕНА: **1850 руб.**

Saitek Cyborg Evo – **джойстик для игровых профессионалов.**



Регулятор наклона клавишной панели смахивает на брызгалку.

Выжженная земля

Игровая журналистика – краткий курс для тупых

Урок первый: напыщенные заголовки. **Роберт Коффей**

Подобно отважному маленькому лососю, поднимающемуся вверх по течению реки, чтобы отложить икру, письма наших читателей продираются через бушующий поток спама, посвященного схемам рефинансирования и продаже экологически чистой «Виагры», и находят, наконец, себе убежище в папке «Входящие» на почтовом сервере *CGW*. И в тех редких случаях, когда письма приходят не от вечно недовольных, страдающих недержанием придурков, помешанных на спорте и пытающихся по-детски (по другому-то они не могут!) отомстить нам за низкую оценку той или иной игре (типа: как вы смели поставить «ноль звезд» игре, в которой участвует моя любимая команда! гады!!!), в них всегда звучит один и тот же вопрос: «Как можно устроиться к нам на работу?» И хотя всем ясно, что самый простой и очевидный ответ, это: «Убить меня, содрать кожу с моей головы, натянуть мое лицо на свое, а затем примостить свою задницу в моем крохотном кабинете и начать целыми днями жаловаться и занудствовать», имеются и другие способы, – в конце концов, ведь даже два самых худых парня на свете не смогут одновременно натянуть на себя эту гниющую маску из человеческой плоти. Поэтому сейчас я вкратце перечислю ряд важнейших условий, выполнение которых абсолютно необходимо, чтобы разрушить хлипкую преграду, отделяющую вас от ужасающе жалкого существования, полного унижений и самообмана, которое непосвященные ошибочно принимают за журналистский успех.

Обзаведитесь дорогим университетским образованием. Это абсолютно необходимое условие. Если ваши родители не потратят 60 с лишним тысяч долларов на ваше обучение, то их разочарование вашим решением стать игровым журналистом будет недостаточно глубоким, и им может не хватить сил навсегда от вас отказаться. И тогда наказание сведется к тому, что на семейных сборищах вас будут сажать на скамейку для детей, а мама не сможет побороть своих чувств и тайком от отца будет по-прежнему с вами разговаривать. В перерывах между приступами безудержных рыданий. И попытками поджечь вашу комнату, когда вы спите ночью... Впрочем, возможно, будут и другие неприятности – на всякий случай, готовьтесь к самому худшему.

Четко уясните себе разницу между выражениями «you're» и «your». И игнорируйте ее при каждом удобном случае. Впрочем, судя по вашим письмам, для большинства из вас это важное условие уже выполнено.

Научитесь привлекать внимание читателей. Используйте в качестве примера для подражания старые фильмы про Джеймса Бонда с Роджером Муром в главной роли, – там обычно в качестве основной музыкальной темы бралась какая-нибудь популярная песня Дюран-Дюрана, а на роль главной героини приглашалась известная, желательно темнокожая, певица, типа Грейс Джонс, – и народ клевал на такую приманку, ошибочно принимая ее за гарантию высокого качества киноленты. Убедитесь, что каждый придуманный вами заголовок четко и недвусмысленно выражает вашу позицию в отношении рассматриваемой игры. Употребляйте броские и бьющие по мозгам аналогии, например: *«Not Your Father's RTS»* (и неважно, что для вашего папаши-пенсионера аббревиатура «RTS» означает «сэндвич с жареным языком» – roast tongue sandwich).



...убить меня, содрать кожу с моей головы и натянуть мое лицо на свое...

Беря интервью, задавайте побольше трудных вопросов. Помните, игровой журналист – это акула, неустанно охотящаяся за информацией, пересекающая в поисках сенсаций целые океаны восторженных славословий, которыми всегда кишат официальные пресс-релизы, и жадно заглатывающая горькие, отвратительные крупицы правдивой информации. Вот несколько вопросов, которые помогут вам в трудных ситуациях: *«Что вы имеете в виду, приглашая меня в буфет?», «А где можно взять бесплатную сумку с вашим логотипом?», «Эта девушка в купальнике, стоящая у вашего стенда, строит мне глазки, не находите?», «Когда будет ленч?», «Вы называете ЭТО чеком?», «Где мои непромокаемые кальсоны?», «Вам не кажется, что в этой черной майке с драконом я кажусь толстым? Можно мне взять во-о-он ту, с роботом?»*

Упивайтесь собственным ничтожеством и безнадежностью своей жалкой жизни. Но делайте это с шиком и стилем. Поймите, сам факт того, что вы – плохо оплачиваемый и хронически недооцениваемый эксперт по электронным развлечениям, – еще не делает вас невероятно крутым чуваком. Укрепляйте свой авторитет среди коллег – таких же неудачников, как и вы, – перемежая речь «чисто журналистскими» шуточками. Например, когда приходит время идти на ленч, можно сказать: *«Да, Тому действительно надо поесть, а то он прямо здесь и помрет»*, – и насладиться вполне заслуженным восхищением со стороны своих менее расторопных товарищей.

Выучите имена Святой Троицы игровой журналистики. Это команды [Ctrl+C], [Ctrl+V] и свежий пресс-релиз разработчиков, пришедший к вам по электронной почте.

Чтобы прослыть гением, хвалите странные и никому не понятные игры. Для того чтобы полюбить *Half-Life* и *X-COM*, большого ума не надо – это под силу любому дураку. Но чтобы прослыть тонким знатоком и смелым эстетом, которому плевать на мнение толпы, вы непременно должны выбрать какую-нибудь дурацкую игру, в которую никто не играет, и при каждом удобном случае расхваливать ее на все лады. На всякий случай, вот вам небольшой списочек кандидатов на роль потенциального кумира: *Flying Heroes*, *Runesword*, *Rails Across America* и *SimTower*. Я лично еще много лет назад отдал свою вечную любовь игре *Hollywood Mogul* и не жалею об этом. Ну а если вы хотите прослыть супер-крутым эстетом, то выберите какую-нибудь игрушку для сотового телефона.

Чтобы прослыть гением, ругайте и опускайте популярные и любимые народом игры. Наезжать на хиты, в которые все упоенно играют, ничуть не менее важно, чем хвалить то, во что не играет никто. Каждый раз, когда вы видите вентиляционную трубу, говорите, что она напоминает вам о *Deus Ex*. Говорите окружающим, что *Half-Life* понравился вам, когда вы играли в него в первый раз (многозначительная пауза)... когда он назывался *Marathon*. Всячески оскорбляйте *The Sims*, называя эту игру разрекламированным кукольным домиком, чья гипертрофированная популярность лишь подчеркивает ее вопиющую посредственность и безыдейность... Вы удивитесь, как быстро вы прослывете крупным знатоком и тонким эстетом в околоигровых кругах. (Предупреждение: как только в обществе станет известно, что по ночам вы спите на полу кухни, т.к. всю площадь вашей спальни занимает эпическая битва между пластмассовыми фигурками из *Battlestar Galactica* и *Star Trek*, весь с таким трудом завоеванный авторитет тут же улетучится, так что будьте осторожны и скрывайте от всех подробности своей личной жизни.)

Желаю вам успеха на нелегком пути, выбранном вами. Помните, что мы – игровые журналисты – это современные Прометеи, хранители святого огня и истинной веры, храбрецы, рискнувшие выставить свои комплексы, страхи и привязанности на всеобщее обозрение и осмеяние. Удачи!

ИЛЛЮСТРАЦИИ РИКА СИЛОКА





Теперь настраивать яркость легко!

Инновация от LG Electronics для мониторов High Bright CDT позволяет быстро оптимизировать настройки дисплея для любого приложения.









Монитор LG Flatron ez T910BH (19", плоский)
Монитор LG Flatron ez T710BH/PH (17", плоский)



Функция Bright View включает 4 режима: текст, фото, кино и стандартный. Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраста и цветовой температуры.



Функция Bright Window позволяет выборочно регулировать яркость. Область повышенной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.

Информационная служба LG: (095) 771 7676; http://www.lg.ru



COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

WORLD OF WARCRAFT • ECTS 2003 • ПАРАД ШУТЕРОВ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ

ОКТЯБРЬ • 10(17) 2003